

Paris l'an 1659

N 147

155



~~Danckelman~~

Carolus Æmilius

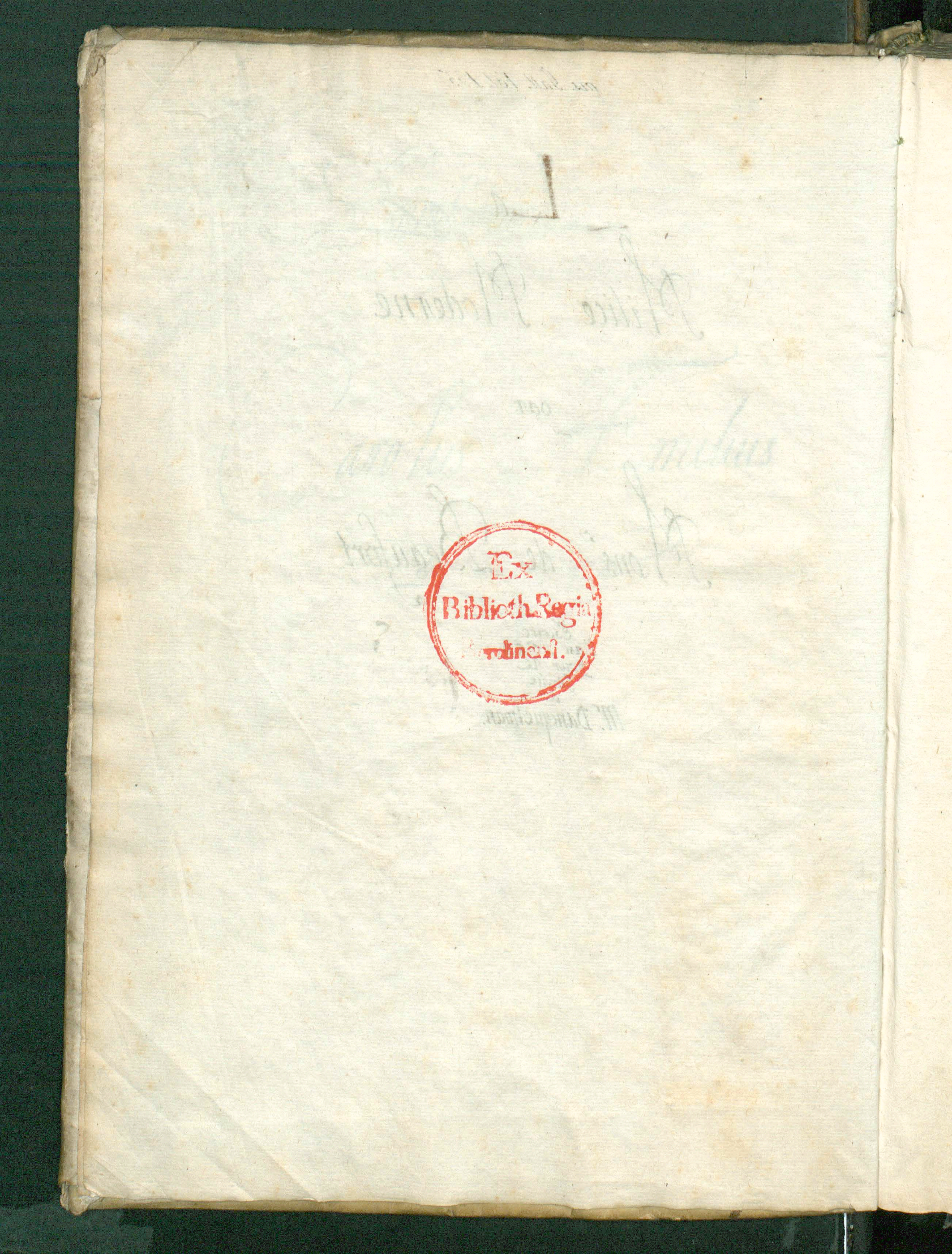
1668

La Milice Moderne

par

Mons.r de Beaufort

Escrite l'an 1659. pour le Service de Mr. Dancquelman.


Ex
Biblioth. Regia
Berolinensi.

Premier que de passer aux Evolutions

Il faut Scavoir connoistre toutes les parties dun Bataillon.

Bataillon est ce qui est composé de mousquetaires et de Piquiers mis en ordre pour combattre.

Front du Bataillon est ce qui est compris de la file de l'aisle droitte a celle de l'aisle gauche.

Hauteur du Bataillon est ce, qui est contenu du Chef de file au Serre file.

Queue du Bataillon est derriere les Serre files.

Angle du Bataillon ce sont les quatre coins du bataillon.

Rangs, sont des Soldats placez a costé l'un de l'autre sur une mesme ligne faisants vn mesme front

Files, ce sont soldats qui sont placez les vns au dessous des autres aussi sur vne mesme ligne

Distance, ce sont les espaces qu'il y a entre les Rangs et les files.

Interualles, ce sont les espaces qui sont entre les demy Rangs et demy files, quarts de Rangs et quarts de files

Les distances que lon donne aux Soldats ordinairement dans la marche ou en bataille est de deux pas entre les Rangs et les files; On appelle cela distance ordinaires.

La double distance est de quatre pas

La distance simple est d'un pas.

Raisonnement

La double distance que lon donne aux Soldats c'est pour faire paroistre plus de monde lors que lon passe par vne ville, ou bien si lon passe a la veue des ennemis sans dessein de combattre.

Quand lon fait serrer

La simple distance c'est pour aller aux ennemis ou pour les soustenir

Les Chefs de file du Bataillon sont tous les Soldats du premier Rang.

Les serre de demy files ce sont tous les Soldats du dernier Rang de la premiere demye file.

Les Chefs de demye file ce sont tous les Soldats du premier Rang de la derniere demye file.

Les serrefiles, ce sont tous les Soldats qui sont au dernier Rang du Bataillon.

Les demy Rangs du bataillon est ce qui le diuise par son front en deux coupures

esgales, et la coupure de l'aisle droite est appellée demy Rang de l'aisle droite et l'autre demy Rang de l'aisle gauche.

Quarts de Rang est ce qui diuise le front en quatre coupures esgales

Demye file est ce qui diuise le Bataillon par sa hauteur en deux esgalement, Et la premiere coupure est appellée premiere demye file, et l'autre derniere demye file.

Quart de file est ce qui diuise le bataillon par sa hauteur en quatre coupures esgales et quand l'on veut auoir des quarts de file au Bataillon il faut former le bataillon a huict rangs de hauteur.

L'Exercice du Mousquet

Les mots propres pour la Commander.

Il faut que tous les Soldats posent le mousquet a terre

Puis commander.

Haut le Mousquet
Le Mousquet sur l'Espaule
Laissez couler le Mousquet et le tournez un peu en dedans
Prenez le Mousquet de la main droite
Haut le Mousquet
Portez la main gauche au rencontre du Mousquet
Prenez la mesche de la main droite
Soufflez la mesche
Mettez la Mesche sur le Serpentin.
Compassez la Mesche
Couvrez le bassinet avec les deux doigts

Soufflez la mesche
Descouurez le Bassinet
En joue
Tirez
Retirez vos armes
Adroit a vos Rangs
Prenez la mesche et la remettez a la main gauche.
Soufflez dans le Bassinet
Amorcez.
Couurez le Bassinet
Secouez le Bassinet
Passez le Mousquet du costé de l'espée
Prenez la charge
Ouurez la auec les dents.
Mettez la poudre dans le Mousquet
Prenez la Bourre et la mettez dans le Mousquet
Tirez la baguette en trois temps.
Mettez la Baguette contre l'Estomach
Tenez la baguette courte
Mettez la baguette dans le Mousquet

Donnez trois coups de baguette dans le mousquet.

Retirez la baguette en trois temps et la mettez a la main gauche

Prenez la bale et la mettez dans le mousquet

Mettez de la boure sur la bale

Prenez la baguette et la mettez dans le Mousquet

Poussez la balle au fonds.

Retirez la baguette.

Mettez la contre l'Estomach

Tenez la baguette courte

Remettez la baguette en sa place

Retirez le Mousquet

Le Mousquet sur l'espaule

Tous ces commandements cy dessus se terminent en trois mots.

Mousquetaires apprestez vous.

ou bien

Soldats apprestez vos Mousquets

Tous ces mouuements se font aussi

en marchant comme de pied ferme.

L'Exercice de guerre de la Pique

Il faut faire mettre la pique en terre a tous les Soldats
puis Commander.

A droit
Remettez vous
A gauche
Remettez vous
Demy tour a droit
Remettez vous.
Demy tour a gauche
Remettez vous.
En auant presentez vos piques
Remettez vous
Demy tour a droit presentez vos piques
Remettez vous.
A droit presentez vos armes
Remettez vous
A gauche presentez vos armes.

Remettez vous
Demy tour a gauche presentez vos armes
Remettez vous.

Pique de Biais

Ce sont les mesmes commandements comme
de pique en terre.

Haut la Pique

Ce sont les mesmes commandements comme
cy dessus

Pique demy trainante le fer deuant

Presentez la pique en auant
Remettez vous
Demy tour a droit presentez la pique

Remettez vous.
Demy tour a gauche presentez la pique
Remettez vous.

Pique a darder

Ce sont les mesmes commandements
comme de pique demy trainante

Pique trainante le fer devant.

Ce sont les mesmes Commandements
que ceux cy dessus nommez.

De Toutes ces teneurs de pique on
peut presenter sur les angles
Haut la Pique
Marchez
En auant presentez vos piques
Haut la Pique
Marchez

Tournez presentez vos piques. Ou.
Demy tour a gauche presentez vos piques.

Pique traisnante le fer derriere du costé de l'espée.

Marchez
Tournez bataillon
Marchez
Tournez

Pique en deffence contre la Cavallerie l'espée a la main

Adroit
A gauche
Demy tour a droit
Bas les piques
Remettez vos espées.

.8.

Les Euolutions Militaires

Dans lesquels il est compris qus les exercices que lon fait faire aux soldats.

Les ordres de former toutes sortes de bataillons tant pour combattre Infanterie contre Infanterie que pour combattre Infanterie contre Cauallerie auec les ordres du marcher, du camper et du combattre de l'armée, Et pour attaquer des forts et pour les defendre : Aussi comme il faut disposer l'armee pour l'attaque des lignes.

.$.

Pour commander.

Pour Commander
L'Exercice.

Adroit
Remettez vous.
A gauche
Remettez vous
Demy tour adroit
Remettez vous
Demy tour a gauche
Remettez vous.

Raisonnement

Lon fait tourner adroit et a gauche, Demy tour a droit, Demy tour a gauche, c'est selon les costez ou les ennemis attaquent le bataillon pour leur opposer un front

Que les Chefs de file ne bougent

En auant serrez vos Rangs a simple distance

En arriere remettez vos Rangs.

Que les serre files ne bougent
En arriere serrez vos Rangs a simple distance

En auant remettez vos Rangs

On fait serrer les Rangs en arriere pour auoir de la place en teste du bataillon aduantageuse a combattre.

Que les Chefs de file et serre file ne bougent
Demye file en auant et en arriere serrez vos Rangs

Demye file remettez vos Rangs

Demye file en auant et en arriere en dedans serrez vos Rangs.

Demye file remettez vos Rangs

Ce mouuement diuise le bataillon par sa hauteur en deux esgalement, et cela se fait lors que les ennemis attaquent le bataillon en teste et en queue.

Pour faire ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance

Rangs remettez vous

En arriere ouurez vos Rangs a double distance.

Rangs remettez vous

Demye file en auant et en arriere ouurez vos Rangs.

Demye file remettez vos Rangs

En auant et en arriere ouurez la demye file

En auant et en arriere fermez la demye file.

Ce mouuement, d'ouurir la demye file en auant et en arriere, se fait lors que lon est en bataille pour euiter le boulet du Canon qui donneroit dans le bataillon

✠.

Pour faire doubler les Rangs.

Adroit en auant doublez vos Rangs
Rangs remettez vous
A gauche en auant doublez vos Rangs
Rangs Remettez vous
Les Rangs qui ont doublé ne bougent
Adroit en arriere doublez vos Rangs.
Le mesme commandement se fait aussi
a gauche.
En auant remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par demye file.

La premiere demy file ne bouge
Derniere demy file a droit doublez vos Rangs.
Demy file remettez vos Rangs.
Derniere demye file a gauche doublez vos
Rangs.
Demye file remettez vos Rangs.

Par serre file a droit doublez vos Rangs
Chefs de demy file remettez vos Rangs
Par serre file a gauche doublez vos Rangs
Chefs de demye file remettez vos Rangs.

&.

Les demy files qui ont doublé ne bougent,
Premiere demye file a droit en arriere doublez vos Rangs
Demy file en auant remettez vos Rangs
Demye file a gauche en arriere doublez vos Rangs
Demye file en auant remettez vos Rangs
Par chefs de file a droit en arriere doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs
Chefs de file a gauche en arriere doublez vos Rangs.
Demye file en auant remettez vos Rangs.

&.

Pour faire doubler les Rangs par demy file Sur les Aisles.

Que la demye file de la teste ne bouge
Demye file de la queue a droit et a gauche
Sur les aisles doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs
Demye file de la teste a droit et a gauche
ouurez le demy rang
Demye file de la queue en auant en dedans
doublez vos Rangs
Demye file de la queue en arriere remettez
vos Rangs.
Demye file de la teste a droit et a gauche
fermez le demy rang.

La demy file qui a doublé ne bouge
Demy file de la teste a droit et a gauche sur
les aisles en arriere doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs
Derniere demye file a droit et a gauche —

ouvrez le demy rang.

Demye file de la teste en arriere en dedans
doublez vos Rangs

Demye file de la queue a droit et a gauche fer-
mez le Demy rang.

Ce commandement se fait simple en
disant

Demye file en avant en dedans doublez vos
Rangs. Demie file remettez vos Rangs.

Le mesme commancement se fait a la
demye file de la teste pour doubler en
arriere en dedans.

Tous ces doublements de Rangs sim-
ples ou par demye file augmentent le
front du bataillon et en diminuent la
hauteur.

Pour faire ouurir les files.

A droit ouurez vos files a double distance
A gauche remettez vos files
A gauche ouurez vos files a double distance
A droit remettez vos files.
Demy Rangs a droit et a gauche ouurez vos files a double distance
Demy Rangs remettez vos files
A droit et a gauche ouurez le demy rang.
A droit et a gauche fermez le demy rang.

Lon fait ouurir le Bataillon par demy Rangs a droit et a gauche c'est pour euiter le Canon qui donneroit dans le front du bataillon.

Pour faire serrer les files

Que la file de main droite ne bouge

A droit serrez vos files

A gauche remettez vos files

Que la file de main gauche ne bouge

A gauche serrez vos files

A droit remettez vos files

Que la file de main droite et celle de main gauche ne bouge

Demy rangs a droit et a gauche serrez vos files.

Demy Rangs a droit et a gauche remettez vos files

Demy rangs a droit et a gauche en dedans serrez vos files

Demy rangs remettez vos files.

Pour faire doubler les files.

A droit doublez vos files
A gauche remettez vos files
Les files qui ont doublé ne bougent
A gauche doublez vos files
A droit remettez vos files.

Pour faire doubler les files par demy rangs.

Que le demy rang de main droite ne bouge.
Demy rang de main gauche a droit doublez vos files.
Demy rangs a gauche remettez vos files.
Les demy rangs qui ont doublé ne bougent
Demy Rangs de main droite a gauche doublez vos files.
Demy rangs a droit remettez vos files.

8.

Les demy rangs de main droite ne bougent

Demy Rangs de main gauche a droit par teste doublez vos files.

Demy Rangs a gauche remettez vos files

Demy Rangs de main gauche a droit par queue doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files.

Demy rangs de main gauche a droit en dedans doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files

Demy rangs de main gauche a droit par teste et par queue doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files.

.$.

Les demy rangs qui ont doublé ne bougent

Demy rangs de main droite a gauche par teste doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files

Demy Rangs a gauche par queue doublez vos files.

Demy Rangs a droit remettez vos files.

Demy rangs a gauche par teste et par queue
doublez vos files
Demy rangs a droit remettez vos files
Demy rangs a gauche en dedans doublez
vos files
Demy rangs a droit remettez vos files.

Les Conversions

A droit vn quart de conuersion
A gauche vn quart de conuersion
A droit vn demy tour de conuersion
A gauche vn demy tour de conuersion
A droit la conuersion entiere.

ou

A droit vn tour de conuersion
A gauche la conuersion entiere.

ou

A gauche vn tour de conuersion

Les Conuersions par demy Rangs.

Par demy rangs a droit et a gauche vn quart de Conuersion marchant - 4 fois.

Toutes ces Conuersions cy dessus se font par demy file comme par demy Rangs.

Les Ordres de defiler par Rangs.

Deffilez par Rangs commençant par l'aisle droite

Chefs de file a gauche formez le bataillon

Defilez par Rangs commençant par l'aisle gauche

Chefs de file a droit formez le bataillon

Defilez par demy Rangs commencant par le demy rang du milieu

Pour faire defiler par Files.

Defilez en une file commençant par l'aisle droite.

Chefs de file a gauche formez le bataillon

Defilez en une file commençant par la file de l'aisle gauche

Chefs de file a droit formez le Bataillon

Defilez en deux files, commençant par les deux files du milieu

Chefs de file a droit et a gauche sur les aisles. formez le bataillon

Par ces ordres on fait autant defiler de files comme le passage le peut permettre.

Les Contremarches par Files

A droit par files faites la Contremarche. Marche
A gauche par files faites la Contremarche. March.
A droit par files la Contremarche gaignant le Terrain
A gauche par files la Contremarche gaignant le Terrain.
A droit la Contremarche la file apres soy
A gauche la Contremarche la file apres soy.

Toutes ces Contremarches se font par Rangs et demy files comme par files et demy Rangs.

.§.

Les ordres de tirer

Les Ordres de Tirer et d'Escarmoucher

Apprestez vos mousquets
Marche premier Rang
En joue
Tirez
Adroit a vos Rangs
Marche premier rang
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Marche premier Rang
En joue
Tirez
Par demy rangs a droit et a gauche a vos Rangs.
Marche premiers Rang
A droit un quart de Conuersion
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs.

Marche premier Rang
A gauche vn quart de Conuersion
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Marche premier Rang
Par demy rangs a droit et agauche vn quart de Conuersion
En joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs.
En joue premier Rang
Tirez
Second rang marche en auant par les jnterualles a droit
Et ainsi des autres.
Serre files par les interualles a droit auancez vos Rangs.
En joue chefs de file,
Tirez.

Par les Intervalles à droit a vos Rangs
Et ainsi des autres Rangs

Marchez les deux premiers Rangs.
Second Rang à droit et a gauche doublez sur
les aisles
En joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Marchez les deux premiers Rangs
A droit et a gauche vn quart de conuersion
En joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Marchez les deux premiers Rangs
Premier Rang a droit et a gauche vn quart
de Conuersion
Second Rang marche en auant
En joue
Tirez touts
A droit et a gauche a vos Rangs.
Marchez les trois premiers Rangs

Premier Rang le genouil droit en terre.
Second Rang tire droit par dessus l'espaule.
Troisiesme Rang par les Interualles a droit.
En joue.
Tirez touts.
A vos Rangs a droit et a gauche.

Lon fait tirer en queue du bataillon le bataillon faisaict retraitte. Par tous ces ordres cy dessus le bataillon marchant tousiours lon faut faire demy tour a droit aux rangs que lon veut faire tirer. Leur descharge estant faite ils se retirent par demy Rangs a droit et a gauche ils se placent en teste du bataillon.

.8.

Pour Tirer par files.

Marche file de main droite
Adroit
En joue
Tirez
A vos Rangs par serre files
Marche file de main gauche
A gauche
En joue
Tirez
A vos Rangs par les serre files
Marche file de main droite et de main gauche
A droit et a gauche
En joue
Tirez
A vos Rangs par les serre files a droit et a gauche
Marche file de main droite
A droit bordez la Haye en teste.

En joue
Tirez
A vos Rangs par les Serre files
Marche file de main gauche
A gauche bordez la Haye en teste
En joue
Tirez
A vos Rangs par les Serre files
Marchez file de main droite et de main gau-
che
A droit et a gauche bordez la Haye en teste
En joue
Tirez
A vos Rangs par les Serre files

Les Ordres de border la Haye.

Que les Chefs de files ne bougent
A droit par rangs bordez la Haye en teste
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Que les Chefs de files ne bougent
A gauche par rangs bordez bordez la Haye
en teste
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs.
A droit par Rangs bordez la Haye.
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs
A gauche par Rangs bordez la Haye
En joue
Tirez
A Vos Rangs:

Par demy Rangs a droit et a gauche
bordez la Haye
En joue
Tirez
A vos Rangs.
Que les Chefs de file ne bougent
Par demy Rangs a droit et a gauche bordez
la Haye en teste
En joue
Tirez
A vos Rangs
Demy tour a droit
Que les Serre file ne bougent
Demy rangs a droit et a gauche bordez la
Haye en queue
En joue
Tirez
A vos Rangs
Que les chefs de demye file ne bougent
Demye file a droit et a gauche bordez la
Haye en q Teste
En joue premiere demye file

Tirez
A vos Rangs a droit et a gauche
Derniere demye file en jouë
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Demy tour a droit
Que les serre files et serre de demy files ne bougent
Demye file a droit et a gauche bordez la Haye en queue
En joue derniere demye file
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Premiere demye file en joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Derniere demye file demy tour a droit
Par demye file bordez la Haye par teste et par queue
En joue
Tirez
A vos Rangs.

Quarts de Rang des aisles a droit et a gauche
bordez la Haye
Quarts de Rang du milieu par demye file
a droit et a gauche bordez la Haye par
teste et par queue

$.$.$.
.$.

L'Exercice par quarts de Rang et quarts de files.

Quarts de file prenez garde a vous
Les Chefs de file de chaque quart de file ne bougent
Quarts de file en auant serrez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Les serre file de chaque quart de file ne bougent
Quarts de file en arriére serrez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file.

Le quart de file de la teste et le second de la queue ne bougent
Quarts de file a droit en auant doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Quarts de file a gauche doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Les quarts de file qui ont doublé ne bougent.
Quarts de file a droit en arriére doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.
Quarts de file a gauche doublez vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs.
~~Quarts de file a gauche dou~~
Le quart de file de la teste et celuy de la queue ne bouge
Quarts de file a droit en auant et en arriere doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Quarts de file a gauche en auant et en arriere doublez vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs
Les quarts de file qui ont doublé ne bougent
Quarts de file a droit en auant en arriere en dedans doublez vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs
Quarts de file a gauche en auant en arriere en dedans doublez vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file sur les aisles et en dedans.

Le quart de file de la teste et le second de la queue ne bouge.

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en auant doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en auant en dedans doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Les quarts de file qui ont doublé ne bougent

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file en dedans en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Le quart de file de la teste et celuy de la queue ne bouge.

Quarts de file du milieu a droit et a gauche sur les aisles en auant et en arriere doublez vos rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file en auant et en arriere en dedans doublez

vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs.
Les quarts de file qui ont doublé ne bouge.
Quarts de file de la teste et de la queue a droit et a gauche sur les aisles doublez vos Rangs.
Quarts de file remettez vos Rangs.
Quarts de file au centre du bataillon doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire serrer les files par quarts de Rang.

Que la file de main droite de chaque quart de Rang ne bouge.
Quarts de Rangs a droit serrez vos files.
Quarts de Rang remettez vos files
La file de main gauche de chaque quart de rang ne bouge
Quarts de Rang a gauche serrez vos files
Quarts de Rang remettez vos files.

Pour faire doubler les files par quarts de Rang.

Le quart de rang de main droite et le Second de l'aisle gauche ne bouge
Quarts de rang a droit doublez vos files
Quarts de rang a gauche remettez vos files.
Quarts de rang a droit par teste doublez vos files
Quarts de rang a gauche remettez vos files
Quarts de Rang a droit par queue doublez vos files
Quarts de Rang a gauche remettez vos files.
Quarts de Rang a droit en dedans doublez vos files
Quarts de Rang a gauche remettez vos files
Quarts de rangs a droit par teste et par queue doublez vos files
Quarts de Rang a gauche remettez vos files
Les quarts de rang qui ont doublé ne bouge
Quarts de rang a gauche doublez vos files
Quarts de rang a droit remettez vos files.
Quarts de rang a gauche par teste doublez vos files
Quarts de rang a droit remettez vos files.
Quarts de rang a gauche par queue doublez vos files

Quarts de rangs a droit remettez vos files.
Quarts de rangs a gauche par teste et par queue doublez vos files
Quarts de rang a droit remettez vos files
Quarts de rang a gauche en dedans doublez vos files
Quarts de rang a droit, remettez vos files
Les quarts de rang des aisles ne bougent
Quarts de rang du milieu a droit et a gauche doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche par teste doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files.
Quarts de rang a droit et a gauche par queue doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche par teste et par queue doublez vos files
Quarts de rang remettez vos files
Quarts de rang a droit et a gauche dans les aisles doublez vos files.
Quarts de rang remettez vos files.

Les quarts de rang qui ont doublé ne bougent

Quarts de rang des aisles a droit et a gauche doublez
vos files.

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par teste doublez
vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par queue doublez
vos files.

Quarts de rang a droit et a gauche par teste et par
queue doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche en dedans doublez
vos files

Quarts de rang remettez vos files.

Les Contremarches se font par quarts de
Rang et par quarts de file, comme par
demy rangs et demy files.

&

L'Ordre du marcher d'vn Regiment de vingt Compagnies

Le Regiment estant logé dans les villages, ou qu'il soit campé, il faut que chaque Capne. lors que lon en veut desloger ou que lon veut mettre le Regiment en bataille meinent leurs Compagnies dans la place d'armes, prenant tous leurs rangs selon l'ancienneté; ou estant il faut qu'ils reduisent leurs Compagnies a six rangs de hauteur, scauoir les mousquets a part et les piques a part. Toutes les Compagnies estant en cet ordre il faut faire marcher la mousqueterie de dix Compagnies qui sont a l'aisle droite a droit, et la mousqueterie de dix autres Compagnies a gauche pour auoir vn Interualle capable de contenir toutes les piques du Regiment, puis les faire marcher dans ladite interuale

pour auoir le regiment en bataille. Et pour les mettre dans l'ordre de la marche, il faut faire marcher les quatre files de mousquetaires qui sont sur l'aisle droite, aux serre files desquelles il faut faire marcher autre quatre files, et repeter cet ordre jusques a ce que tout le regiment ait defilé; obseruant de placer en teste des diuisions vn officier qui a ordre de faire doubler sa diuision sur l'aisle gauche de sa premiere diuision, a qui il faut commander Alte. Par cet ordre l'on forme facilement le bataillon.

Il faut remarquer que tous les Regiments marchant en corps d'armée doiuent marcher tous en cet ordre, et si vn Regiment marche seul, il doit estre disposé en mesme ordre; excepté qu'il faut destacher tant de l'auant garde que de l'arriere garde vn corps de mousquetaires en teste et en queue commandé par vn Lieutenant et deux sergents. Les officiers commandant le corps de Mousquetaires destacheront en teste et en queue quatre

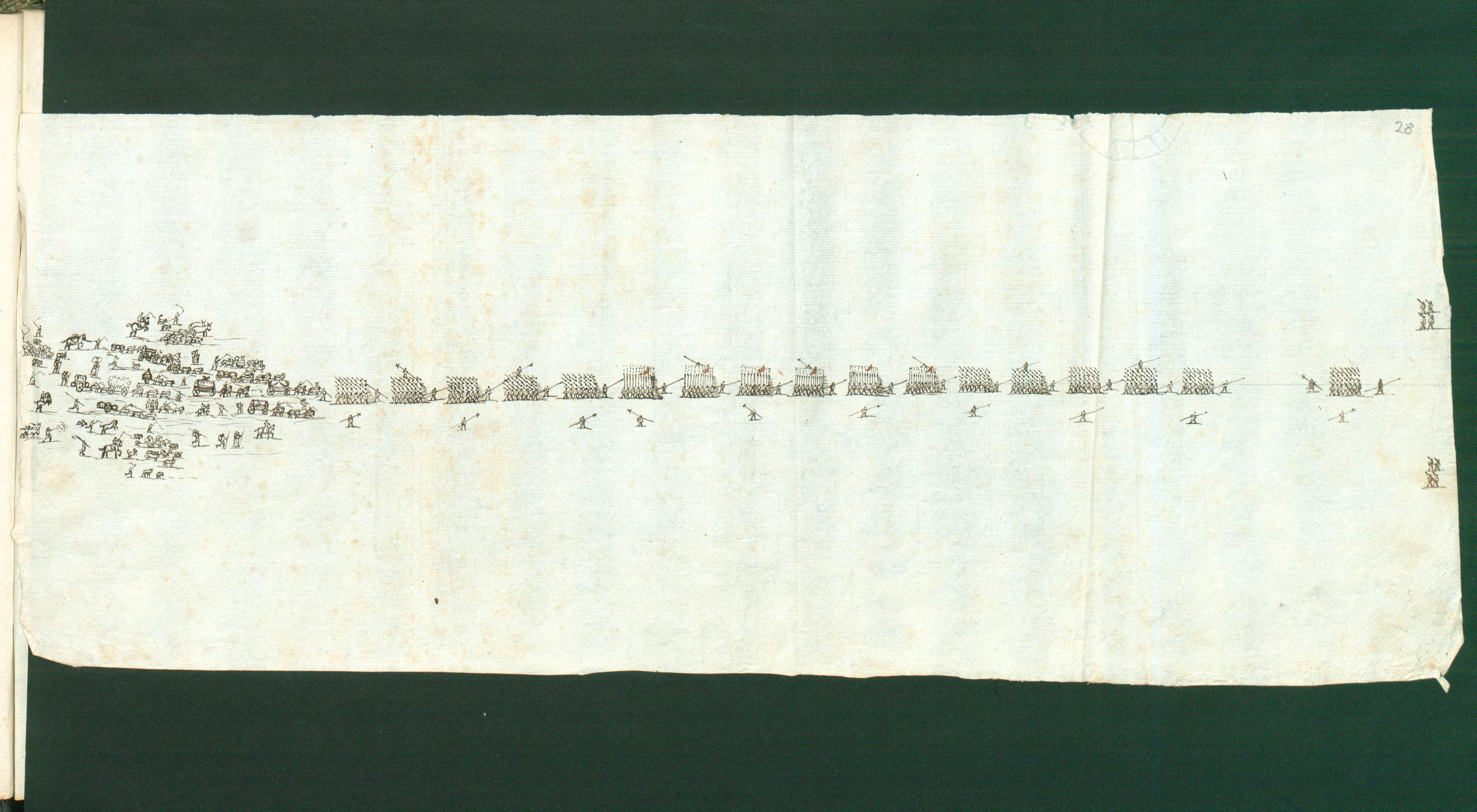
Soldats qu'ils esloigneront de Soixante pas de leur corps ; Les Soldats destachez descouurans les ennemis en donneront aduis a celuy qui commande le Regiment, afin de luy donner temps pour determiner de ses ordres de combattre. Le corps de mousquetaires destachez estans attaquez rendront le combat autant qu'il leur sera possible et jusques a ce que l'officier qui commande le regiment leur enuoye nouuel ordre

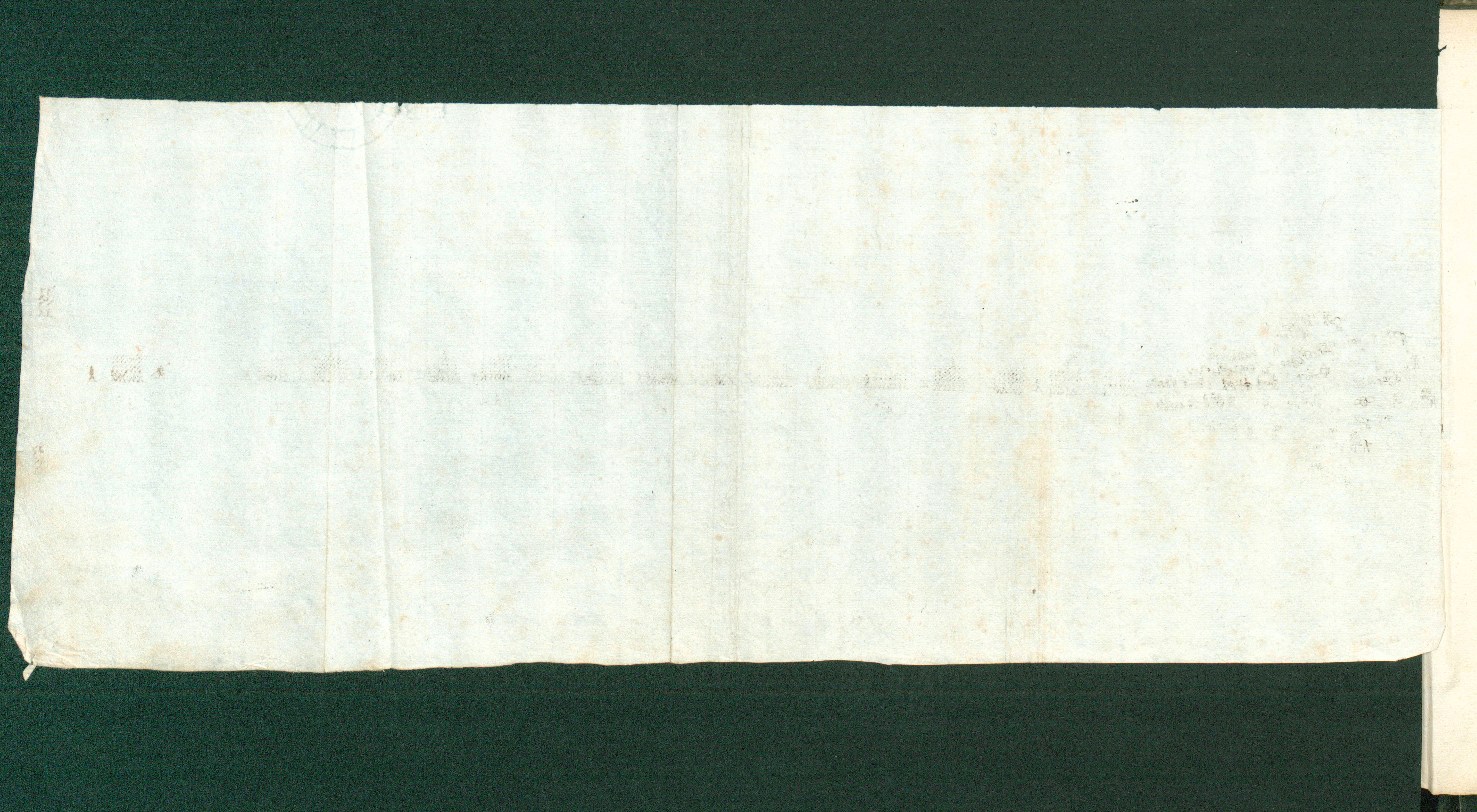
Vn Regiment marchant en cet ordre ne sera jamais surpris, et ne donnera jamais dans les embuscades. La figure suiuante fait voir l'ordre de sa marche

.f.

Suivant qu'ils luy auront demandé qu'il [illegible]
[illegible] dans les [illegible] escau-
[illegible]
celuy qui commande le Regiment affin de
luy donner temps pour determiner ce des
[illegible] ou contre, [illegible]
[illegible]
[illegible] qu'il leur [illegible]
[illegible] avec que l'officier qui commande
le regiment leur [illegible]

Un Regiment marchande en cet estre
[illegible]
[illegible] la figure [illegible]
[illegible] la marche





Pour des manches d'un Bataillon border le Bataillon par son front de deux rangs de mousquet[res]

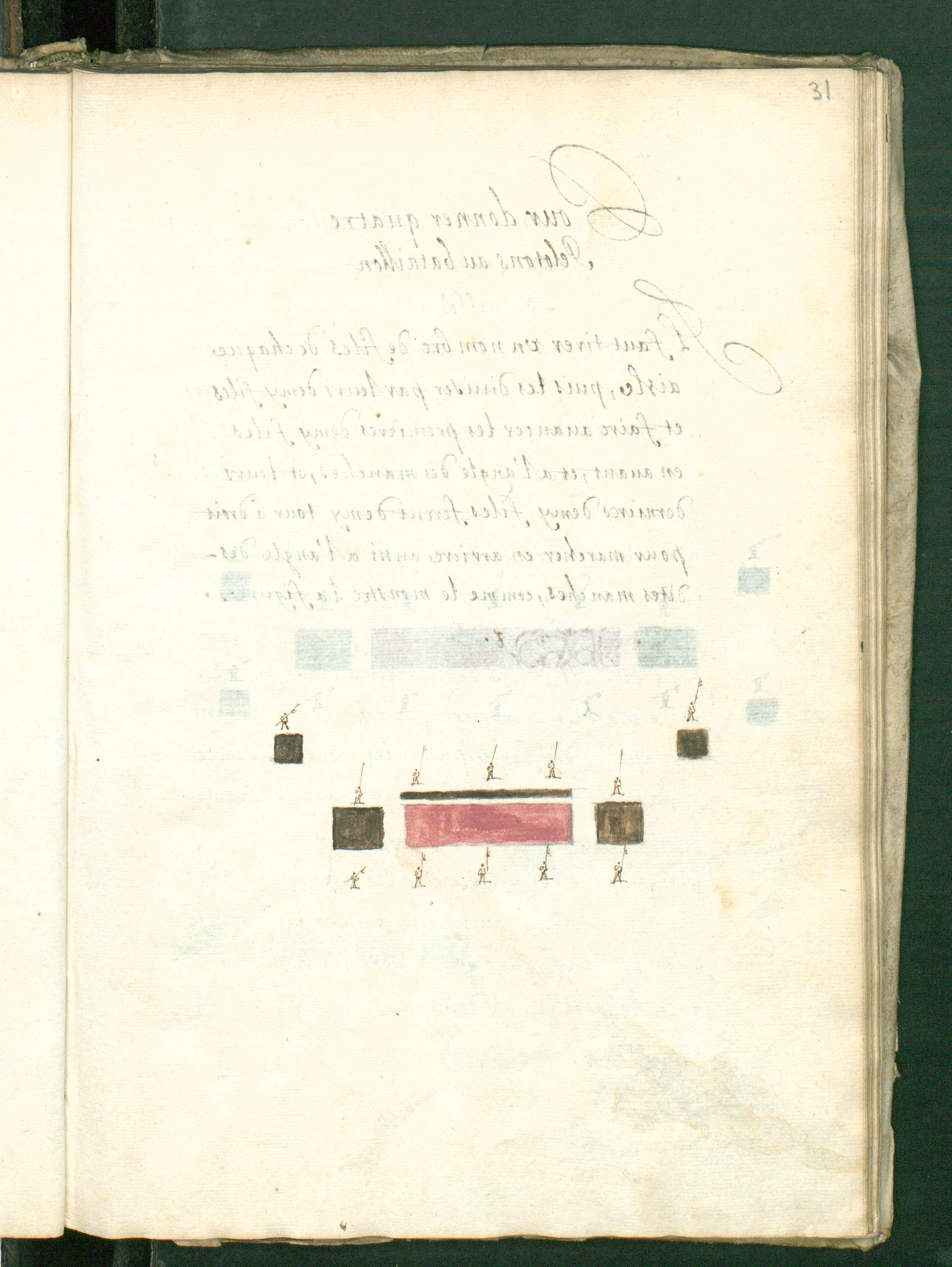
Il faut destacher deux files de chaque manche et de celles qui sont les plus proches des piques, et les faire marcher par quarts de conuersion a droit et a gauche le long du front de piques, et repeter cet ordre iusques a ce que le Bataillon soit couuert ; Et po[r] destacher les deux rangs qui sont en teste du Bataillon, il faut commander alte a deux files de chaque aisle pour faire marcher le reste des files aux Angles de celles qui ont fait Alte, et repeter l'ordre iusques a ce que le tout soit destaché, comme la figure le monstre .

·$·

Pour des manches d'un Bataillon donner deux pelotons au bataillon.

Il faut tirer un nombre de files de chaque manche a discretion et de celle des aisles, et les faire marcher dix pas aux dessus des manches et aux angles comme la figure le monstre.

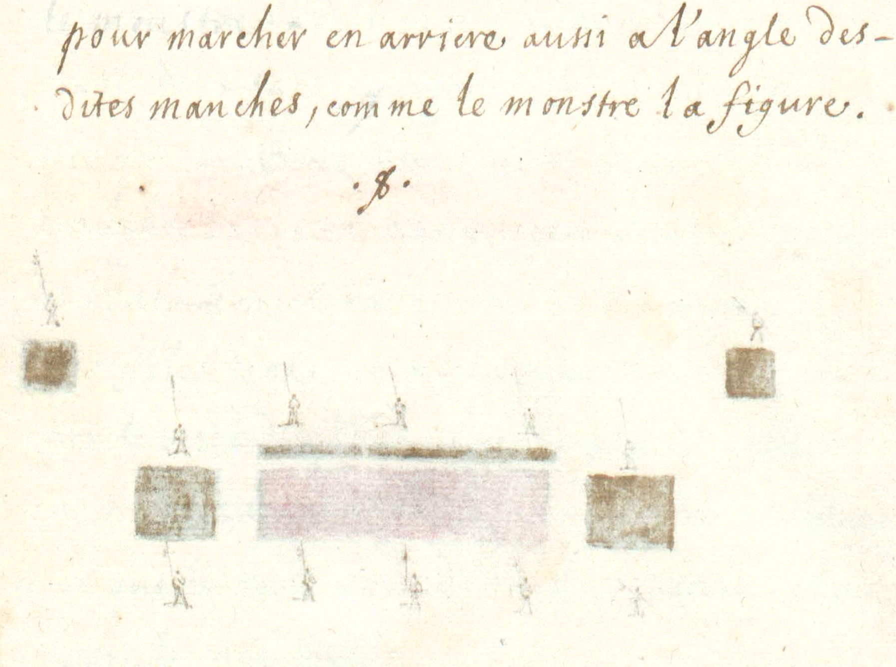
·f·



Pour donner quatre Pelotons au bataillon

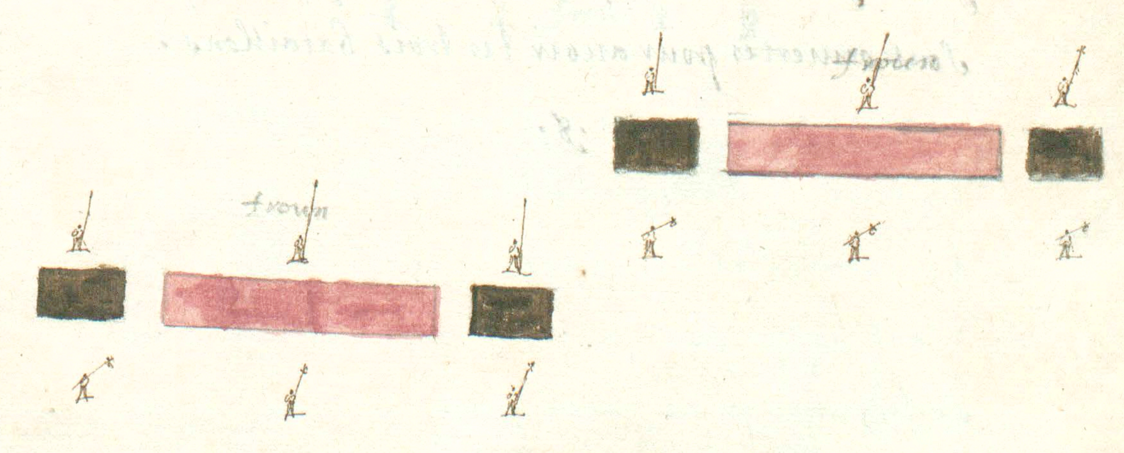
Il faut tirer vn nombre de files de chaque aisle, puis les diuiser par leurs demy files et faire auancer les premieres demy files en auant, et a l'angle des manches, et leurs dernieres demy files feront demy tour a droit pour marcher en arriere aussi a l'angle desdites manches, comme le monstre la figure.

·8·



Pour former d'un Bataillon de Grand front deux Bataillons.

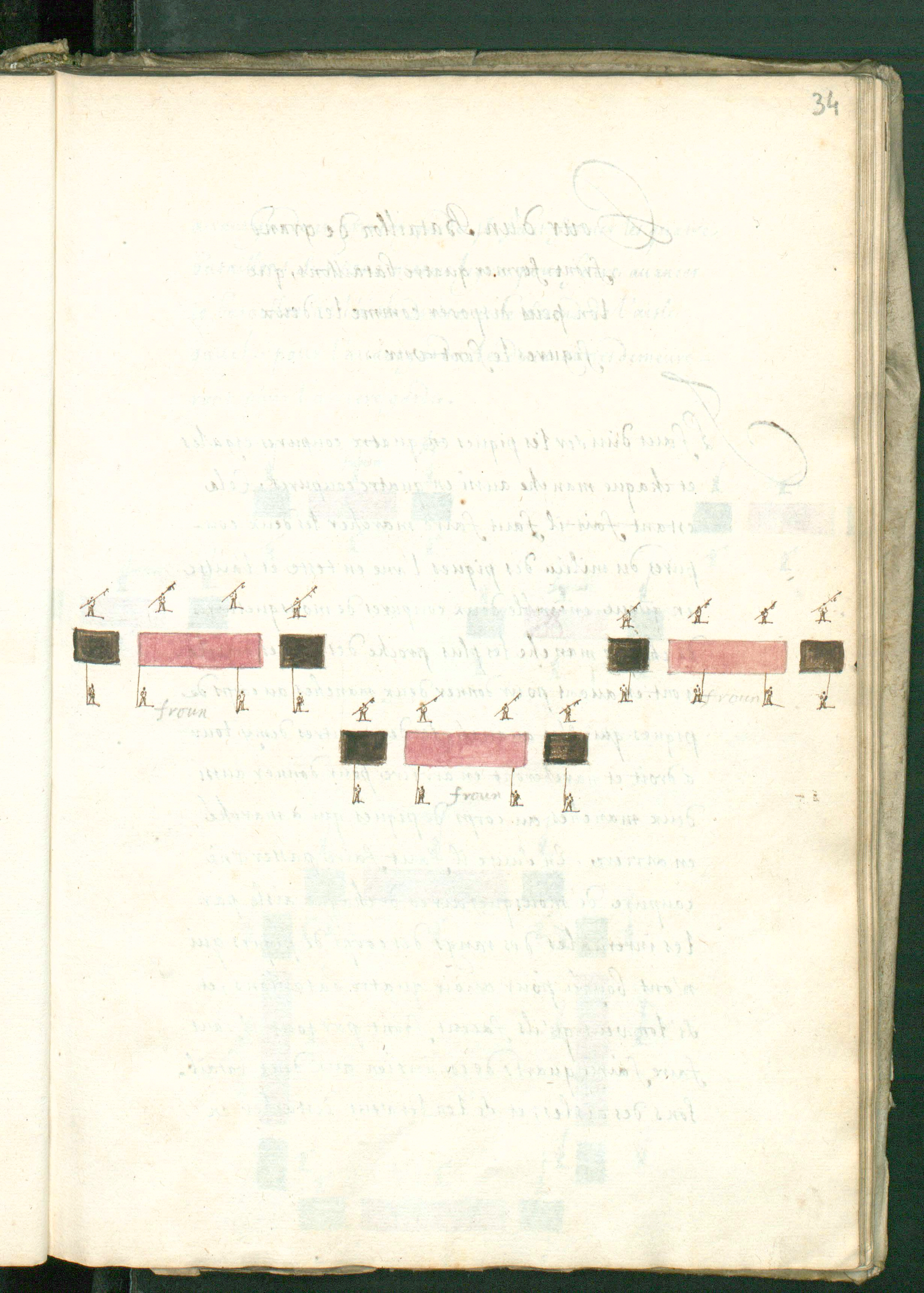
Il faut faire auancer les demy rangs de piques de main droite, ensemble la manche a vingt pas au dessus du demy rang de main gauche, puis diuiser chaque manche en deux coupures esgales et faire ouurir les coupures des aisles a telle distance que lon jugera a propos puis comman-der aux trois premiers Rangs des coupures les plus proches des piques de marcher, en Suitte aux trois derniers rangs demy tour a droit pour les faire marcher en arriere pour auoir vne distan-ce capable d'y faire passer les piques, En suitte il faut faire marcher les demy rangs des piques l'un a droit et l'autre a gauche pour estre placez dans les interualles des demy rangs de chaque manche, puis faire fermer les demy files des demy rangs qui se sont ouuerts pour auoir le bataillon cy dessous.



Pour d'un Bataillon en faire trois.

Soit divisé les piques en trois coupures esgales, et chaque manche aussi en trois coupures, puis faire marcher la coupure du milieu en teste des deux autres coupures de mousquetaires des plus proche des piques, pour donner deux manches au corps de piques qui s'est auancé. En suitte il faut ouurir de chaque aisle une coupure de mousquetaires les plus proche des piques par leurs demy files pour faire passer le corps de piques dans les interualles desdites coupures, puis faire former les demy files des demy files qui se sont ouvertes pour auoir les trois bataillons.

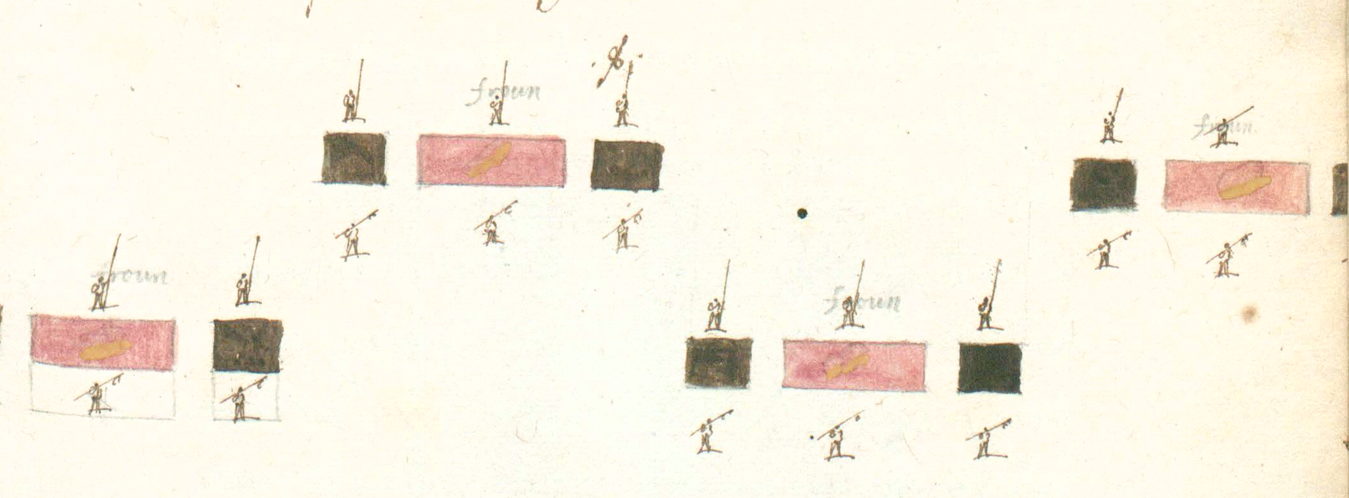
8.

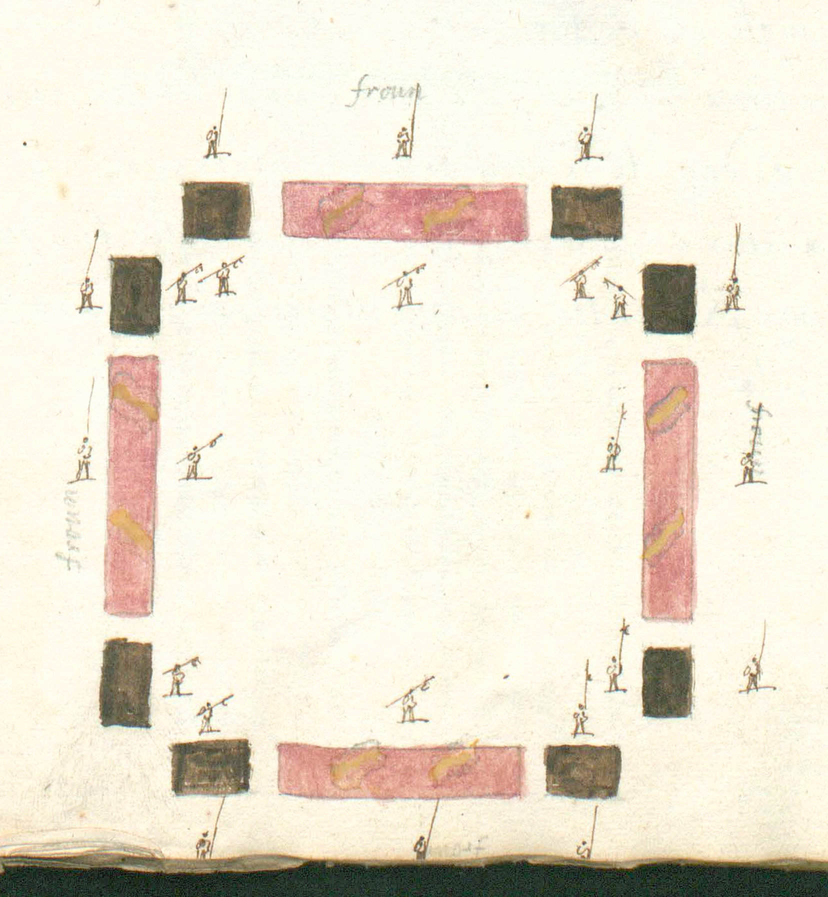

froun
froun
froun

Pour d'un Bataillon de grand front former quatre bataillons, que l'on peut disposer comme les deux figures le font voir.

Il faut diuiser les piques en quatre coupures esgales et chaque manche aussi en quatre coupures. Cela estant fait il faut faire marcher les deux coupures du milieu des piques l'vne en teste et l'autre en queue, ensemble deux coupures de mousquetaires de chaque manche les plus proche des piques marcheront en auant pour donner deux manches au corps de piques qui s'est auancé, les deux autres demy tour a droit et marcheront en arriere pour donner aussi deux manches au corps de piques qui a marché en arriere. En suitte il faut faire passer vne coupure de mousquetaires de chaque aisle par les interualles des rangs des corps de piques qui n'ont bougé pour auoir quatre bataillons, et si l'on veut qu'ils facent front par tout il faut faire faire quarts de conuersion aux deux bataillons des aisles; et si l'on les veut destacher en

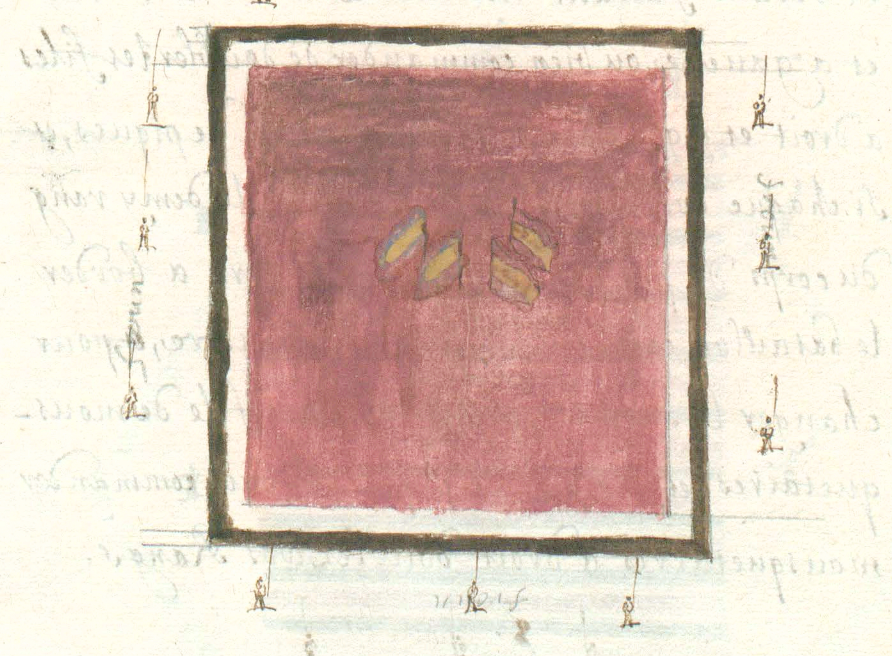
auant garde et arriere garde Il faut former les quatre bataillons sur vne mesme ligne pour faire auancer le bataillon de l'aisle droite et le second de l'aisle gauche pour l'auantgarde, les deux autres demeure-ront pour l'arriere garde.





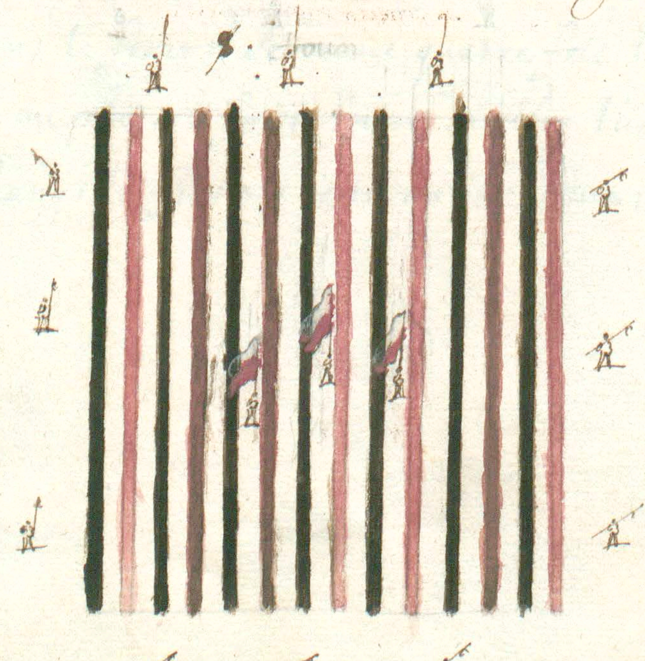
Pour d'vn Bataillon de grand front former vn bataillon quarré sans sçauoir le nombre des Soldats.

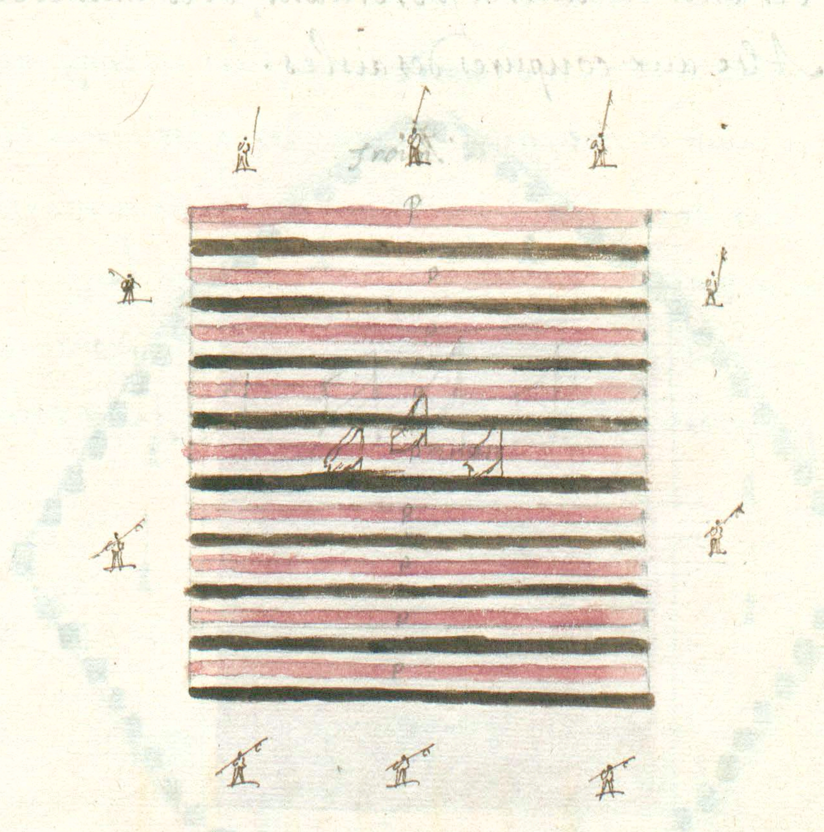
Il faut conter le front et la hauteur, puis prendre la difference du front a la hauteur. Cela estant fait il faut prendre la moitié de ladite difference a qui il faut commander demy tour a droit puis vn quart de conuersion a gauche marchant pour estre placez a l'aisle droite et au dessous des Serre-files, et s'il se rencontre vne file qui ne se puisse pas diuiser, il s'en faut seruir pour remplir l'angle qui se trouue vuide, et si elle ne suffist lon tirera rangs et files pour remplir led. angle, et si dans le front il se trouue quatre fois la hauteur ou plus, il faut faire doubler l'un des demy Rangs les files par teste ou par queue, et si cela



Pour d'vn bataillon quarré auec ses manches former vn bataillon qui aura vn rang de mousquetz et vn rang de piques.

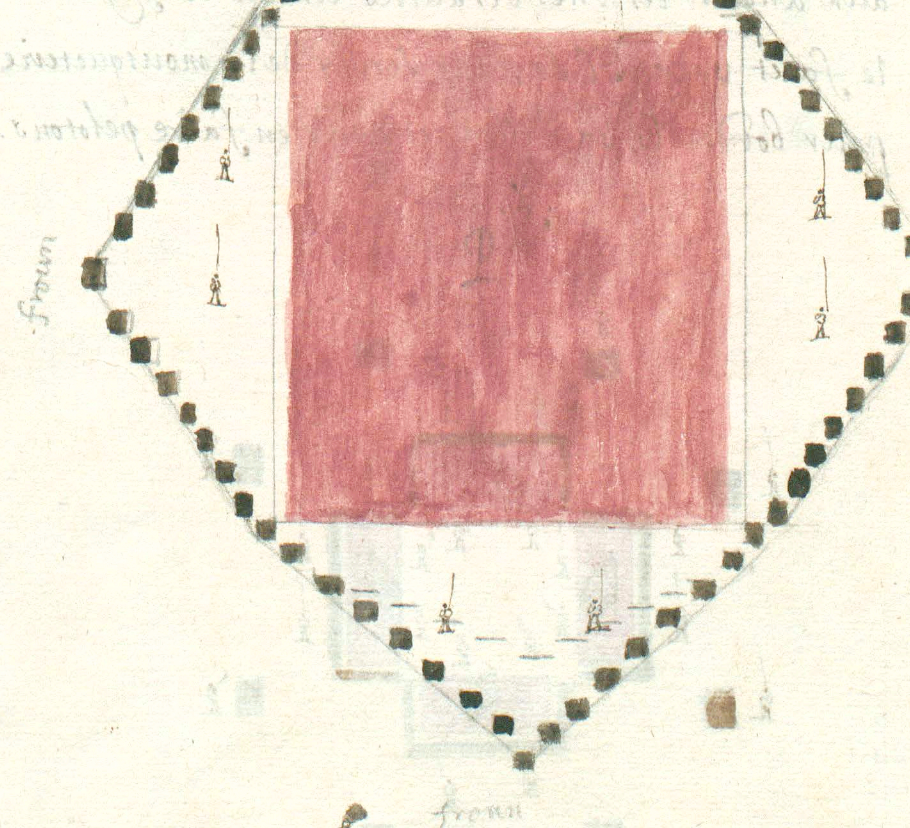
Il faut commander aux manches d'armer le bataillon en dedans faisant marcher les manches a droit et a gauche, ou bien commander de doubler les files a droit et a gauche, en dedans le corps de piques, et si chaque corps a plus de front que le demy rang du corps de piques, le surplus seruira a border le bataillon comme la figure le monstre, et pour changer le bataillon qui aura vne file de mousquetaires et vne file de piques, il faut commander mousquetaires a droit doublez vos Rangs.





Et pour destacher la bordure tout autour du bataillon, comme la seconde figure le fait voir il faut diuiser la bordure par coupures qui auront autant de front comme la bordure a de hauteur, puis faire auancer les dites coupures aux angles les vnes des autres obseruant de commander Alte aux coupures des aisles.

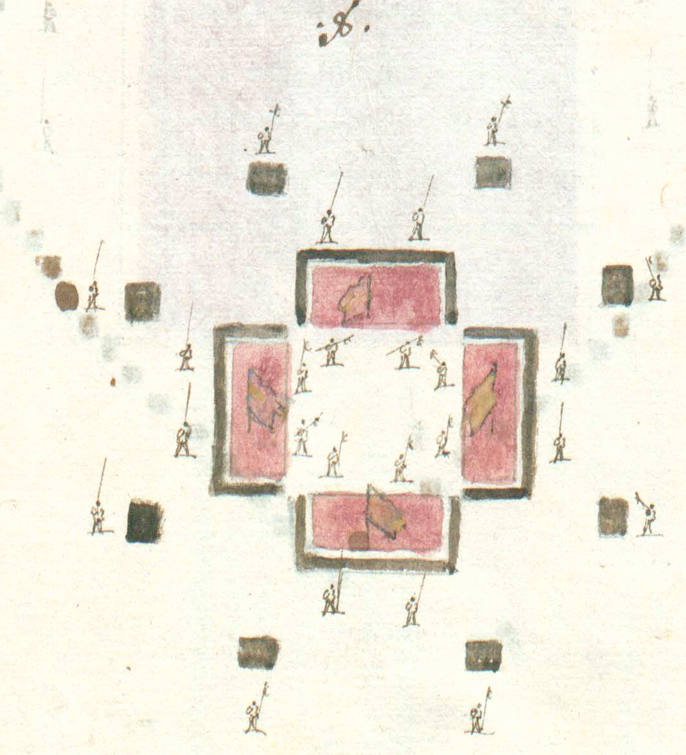
·4·



Pour changer le Bataillon quarre au Bataillon suiuant.

Il faut faire auancer les demy rangs de main gauche jusques a ce que les Serre files soyent en mesme rang des Serre de demy files des demy rangs de main droite, puis commander a droit aux demy files de chaque demy Rang, et les faire marcher aux angles les vnes des autres comme la figure te faict voir. Il se faut seruir de la mousqueterie pour border le bataillon, et pour en faire pelotons.

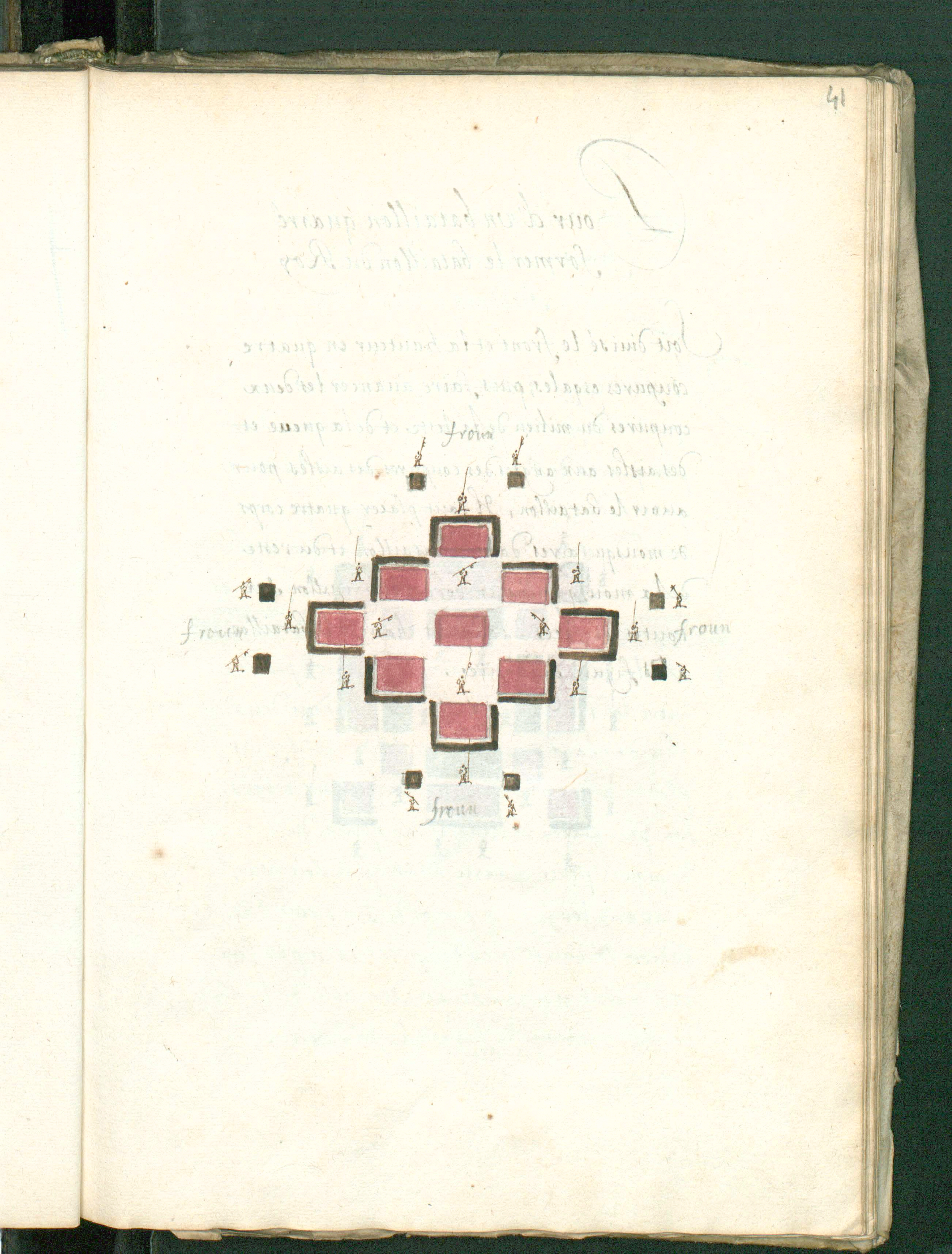
:8.



Pour changer le Bataillon quarré a la figure cy dessous

IL faut que le Bataillon se puisse diuiser par le front et par la hauteur en trois coupures puis faire auancer la coupure du milieu tant de la teste de la queue que des aisles aux angles des coupures qui n'ont bougé pour auoir vn bataillon en croix composé de neuf corps de piques, et quatre corps de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en border le bataillon sur toutes ses faces.

.A.


front
front
front
front

Pour d'un bataillon quarré former le bataillon du Roy

Soit diuisé le front et la hauteur en quatre coupures esgales, puis faire auancer les deux coupures du milieu de la teste et de la queue et des aisles aux angles des coupures des aisles pour auoir le bataillon, Il faut placer quatre corps de mousquetaires dans le bataillon et du reste de la mousquetrie en border le bataillon sur toutes les faces. Lon peut changer le bataillon a la figure suiuante.

.8.

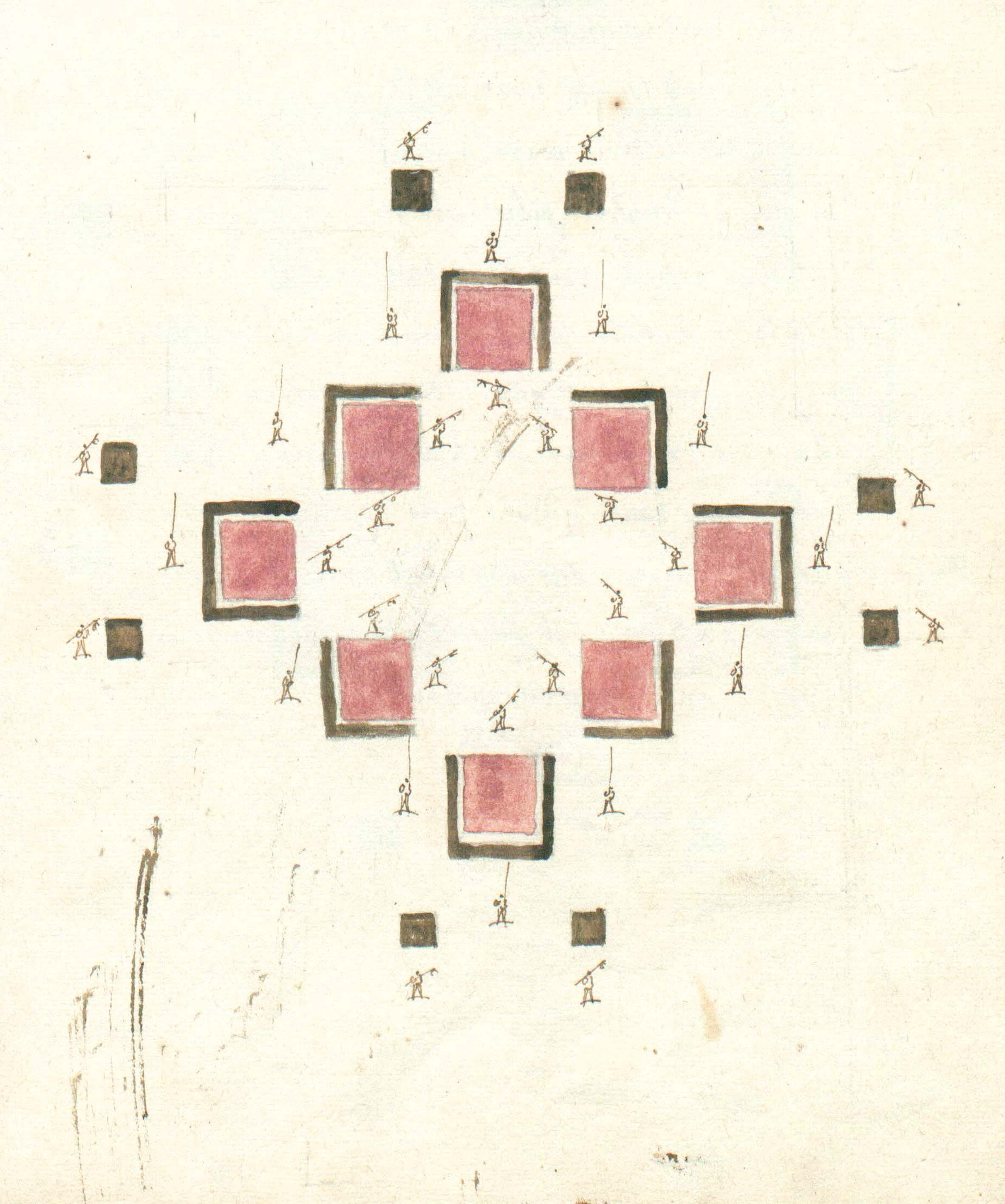
Pour d'vn bataillon de grand front former le Bataillon Suedois.

Il faut couper les piques par le front en quatre coupures esgales ou pour mieux dire par quarts de Rangs faire auancer les deux quarts de rang du milieu a vingt pas au dessus des quarts de rang des aisles aux angles puis diuiser les manches par leurs demy rangs et faire marcher les demy rangs des aisles par les interualles des rangs, pour estre placez entre les trois corps de piques. Lon peut destacher de chaque aisle vn peloton qu'il faut placer a dix pas des manches et aux angles. Lon peut placer vn Escadron en queue du corps de piques placé en teste sans qu'il soit veu, et quand lon juge a propos de s'en seruir l'Escadron se diuise par demy rangs et par Caracols a droit et a gauche pres des aisles de l'Infanterie, comme la figure le fait voir./

Pour d'un Bataillon de grand front former huict corps de piques, comme le monstre la figure.

Il faut reduire le front en deux fois la hauteur, puis diuiser le front des piques en quatre coupures esgales, En suitte il faut faire auancer les trois premieres demy files de la coupure de l'aisle gauche, puis faire marcher la premiere demye file de la coupure de l'aisle droite par les Interualles des demy files pour estre placez sur l'aisle gauche et aux angles des serre de demy file, et chefs de demye file de la coupure de l'aisle gauche, et la derniere demye file marchera en auant pour se placer en mesme ligne de la premiere demye file, En suitte il faut faire marcher les demy files du milieu l'vne en teste et l'autre en queue pour auoir le bataillon qu'il faut fraiser sur toutes les faces de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des corps de piques les plus auancez aux deux angles, Si l'on reduit le

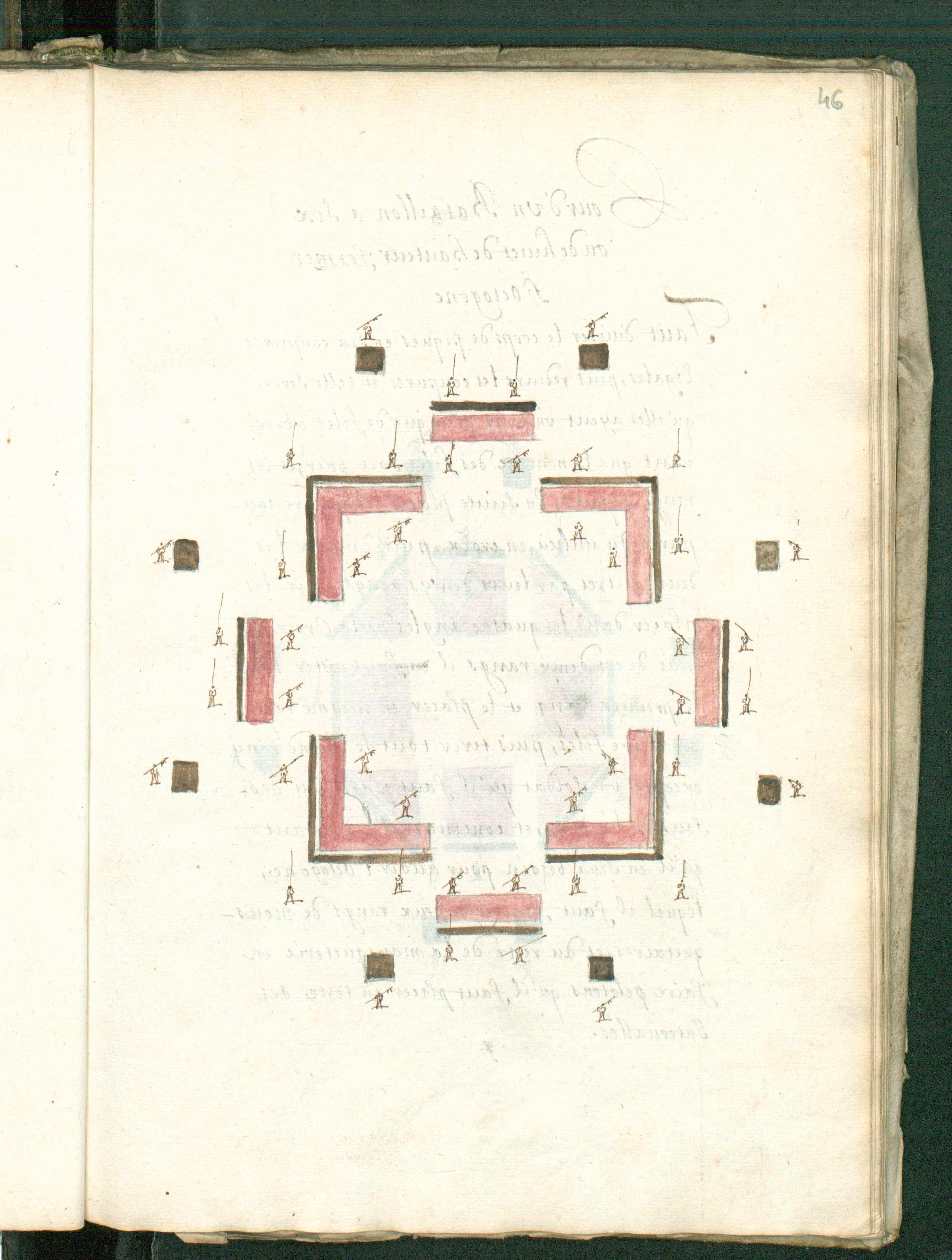
front a trois la hauteur, il faudra couper le front en six, puis se servir des mesmes ordres comme il est dit cy dessus. Par ces ordres l'on fait le bataillon tant grand que l'on veut.



Pour d'un Bataillon de grand front former un bataillon quarré a Centre vuide . 1

Il faut diuiser les piques en quatre coupures esgales, puis commander a la coupure de l'aisle droite demy tour a droit. En suitte un quart de conuersion a droit marchant pour estre placez au dessous des serre files de la seconde coupure de l'aisle gauche fera demy tour a droit pour se placer a mesme rang des serre files de la coupure qui a fait quart de conuersion marchant, et la coupure de l'aisle gauche fera aussi demy tour a droit puis a gauche un quart de conuersion marchant pour former ledit bataillon qu'il faut border tout autour de trois rangs de mousquetaires.

.8.



Pour d'un Bataillon a Six ou de huict de hauteur former l'Octogone

Faut diuiser le corps de piques en Six coupures Esgales, puis reduire les coupures en telle sorte qu'elles ayent vn rang plus que de files obseruant que le nombre des files soit pair, et les rangs impairs, En suitte placer les quatre coupures du milieu en croix, puis diuiser les deux autres par leurs demys rangs pour les placer dans les quatre angles de la Croix, puis de ces demy rangs il en faut oster tout le premier rang et le placer en mesme rang des serre files, puis tirer tout le second rang excepté vn soldat qu'il faut placer au dessous de l'autre, et continuer l'ordre tant qu'il en sera besoin pour auoir l'Octogone, lequel il faut fraizer de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des Interualles.

Pour un Bataillon a six ou de huict de hauteur [illegible]

Octogone

Faut doubler le corps [illegible]

[illegible]

L'Exercice dela Caualllerie

Les mots propres pour la Commander.

Il faut auoir formé l'Escadron a quatre rangs puis donner six pas de distance d'un rang a vn autre, et quatre d'vne file a l'autre, Puis Commander.

Dressez vos rangs et vos files
A droit marche
Ce commandement se fait - - - - 4. fois
A gauche
aussi - - - - - - 4. fois
Que la file de main droite ne bouge
A droit serrez vos files.
Que la file de main gauche ne bouge
A gauche serrez vos files.
Que la file de main droite et de main gauche ne bouge.
Par demy rangs a droit et a gauche serrez

vos files.

Demy rangs remettez vos files.

Pour faire serrer et ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance.

Que les Chefs de file ne bougent

En auant remettez vos rangs a vos premieres distances.

Que les chefs de file ne bougent

En auant serrez vos Rangs a simple distance

En auant remettez vos Rangs a vos premieres distances.

Pour faire doubler les Rangs par demy files.

Que la premiere demye file ne bouge.

Chefs de demy file a droit doublez vos Rangs en auant.

Chefs de file auancez vos Rangs et prenez
vos files
Chefs de demye file a gauche doublez vos
rangs.
Chefs de file auancez vos Rangs et prenez vos
files
Demy file sur l'aisle droite doublez vos
Rangs.
Demye file par caracol a droit remettez vos
Rangs

Demye file sur l'aisle gauche doublez vos
rangs.
Demye file par caracol a gauche reformez l'
Escadron.
Demye file a droit et a gauche sur les aisles
doublez vos Rangs.
Demye file par Caracol a droit et a gauche
remettez vos Rangs.
Premiere demy file a droit et a gauche ouurez
le demy rang.

Derniere demye file en dedans doublez vos
Rangs
Derniere demye file par demy Rangs et par
Caracol à droit et a gauche reformez l'
Escadron.
Premiere demy file formez le demy rang
La demye file qui a doublé ne bouge
Premiere demye file par Caracol à droit dou-
blez vos Rangs sur l'aisle droite en
arriere.
Demy file remettez vos Rangs
Demye file sur l'aisle gauche doublez vos
Rangs en arriere
Demye file remettez vos rangs
Demy file sur l'aisle gauche doublez vos rangs
en arriere
Demy file remettez vos Rangs.
Demye file par demy rangs par Caracols a
droit et a gauche doublez vos Rangs sur
les aisles en arriere
Demy file remettez vos Rangs.

Demye file par Caracol adroit et a gauche doublez vos Rangs en dedans et en arriere.

Demye file en auant remettez vos Rangs.

Derniere demye file a droit et a gauche fermez le demy rang.

Lon peut faire doubler les files a la Cauallerie par teste ou par queue, et pour faire remettre ceux qui doublent en teste font vn tour de Caracol pour reprendre leur place.

Et quand lon veut faire doubler en queue il les faut faire marcher par Caracol.

Les ordres de deffiler tout demesme comme a l'Infanterie.

Les bordements de Haye se commandent cōme a l'Infanterie excepté que lon fait remettre par deffilé quand lon a fait border la haye en teste, il faut commander, par chefs de file ou

par deffilé remettez vos rangs, Et si l'on fait border en queue, il faut le faire par Caracols, et pour faire remettre ceux qui ont bordé les premiers, doivent deffiler les premiers, reformant leurs rangs, et s'en retournant a leurs places, et en suitte les autres rangs par le mesme ordre, Et si l'on fait border sur les aisles, il les faut faire remettre par Caracols a droit ou a gauche, c'est selon le costé où ils auront doublé, Et si on les a fait mettre en haye sur les deux aisles il faut qu'ils se remettent par Caracols a droit et a gauche.

Les Caracols.

A droit par Caracol faut faire tourner l'Escadron tant que l'on commande Alte.

A gauche par Caracol, c'est le mesme

A droit un quart de Caracol.

C'est pour opposer le front de l'Escadron sur la droite.

A gauche vn quart de Caracol
C'est le mesme

Pour former l'Escadron

Il faut commander Alte aux trois premiers rangs, et faire doubler le reste de trois en trois Rangs sur l'aisle gauche des trois premiers Rangs, et pour les faire marcher comme ilz estoyent il faut faire defiler deux files de l'aisle droite en suitte toutes les autres par le mesme ordre en queue des 2 premieres qui est l'ordre de la marche de la Cavallerie.

8

Pour diuiser l'Escadron en deux troupes.

Par demy rang, et par caracol a droit et a gauche diuisez l'escadron en deux troupes et reformez l'Escadron cinquante pas en testes

Par demy rangs et par Caracols a droit et a gauche reformez l'Escadron faisant front en queue.

Pour faire tirer la Cauallerie.

Il faut faire tirer par rangs d'autant que la retraitte en est plus facile.

Les rangs qui se destachent doiuent Caracoler a gauche puis a droit pour tirer dans la hauteur de l'Escadron que lon veut attaquer, puis par Caracol a droit et a gauche feront leur retraitte en queue de leurs Serre files. Lon peut faire tirer par rangs par conuersion, et faire replacer au dessous des Serre files. 8.

Pour Combattre en Retraitte.

Il faut faire de petites troupes soustenues de quelque gros, s'il est a propos de faire quelque descharge

Les petites troupes se seruiront des ordres de border la Haye, tirans tous en mesme temps, faisant leur retraitte a la faueur des autres troupes qui les doiuent soustenir ils reprendront leurs ordres pour soustenir ceux qui ont esté soustenus.

Autre Ordre de combattre Cauallerie contre Cauallerie

Demeurez ferme a la teste de vostre Escadron, et incontinent que les ennemis sont a portée faut par Caracol faire ouurir les demy rangs de l'Escadron a droit et a gauche, pour

obliger les ennemis de passer entre deux, et en continuant le Caracol rendre vostre Escadron en gaignant les ennemis en queue, et par cet ordre vous romprez l'Escadron des ennemis.

Autre Ordre.

Soit fait vn Escadron double puis estant proche de l'Escadron que lon veut attaquer, il faut diuiser la premiere demye file par son demy Rang, et par Caracols a droit et a gauche gaigner les aisles de l'Escadron que lon attaque pour y faire leur descharge, et par Caracol gaigner la queue de la derniere demye file, en mesme temps doit donner dans le front faisant leur descharge. Par cet ordre lon rompra vn autre Escadron pour fort qu'il puisse estre

Ordre de faire combattre un Regiment de Cauallerie contre Cauallerie.

IL faut que celuy qui commande le regiment ou Escadron soit bien instruit qui sont ceux contre qui l'on doit combattre, scauoir s'ils sont Gensdarmes Cheuauxlegers Carabins ou Dragons, d'autant que les deux premiers se doiuent attaquer par l'aisle gauche, et les autres par l'aisle droite. Cela estant obserué ayant a combattre Escadron contre Escadron, il faut comme les ennemis s'auancent prendre l'aisle gauche de l'Escadron que l'on commande pour caracoler a droit sur la gauche des ennemis, En ce faisant vous leur ostez la main en vous la donnant, d'autant que les Gensdarmes et cheuauxlegers ne peuuent pas facilement tirer sur leur gauche, Encore moins les Carrabins Dragons ou fuzeliers, les attaquant sur leur droite. Cela se peut prenant l'aisle droite de l'Escadron que l'on commande et caracoler a gauche finissant vn peu a droit. Par cet ordre

vous leur ostez la liberté de leurs armes, par ce que les Carrabins Chevaux legers et Harquebusiers ne peuuent estans a cheual tirer sur leur droite.

Autre Ordre pour combattre Cauallerie contre Infanterie

Il faut de l'escadron destacher deux troupes pour chasser la mousqueterie qui est hors du bataillon, et la contraindre de rentrer dans le bataillon, puis par Caracols tournant autour du Bataillon prendre les piques par le costé pour les renuerser. L'Escadron qui doit suiure poussera et choquera le bataillon au lieu ou les piques seront renuersées, ou ils rompront facilement. Ce sont les ordres dequoy il se faut seruir contre l'Infanterie. 8

9.

Les Ordres d'un Rengement de Bataille.

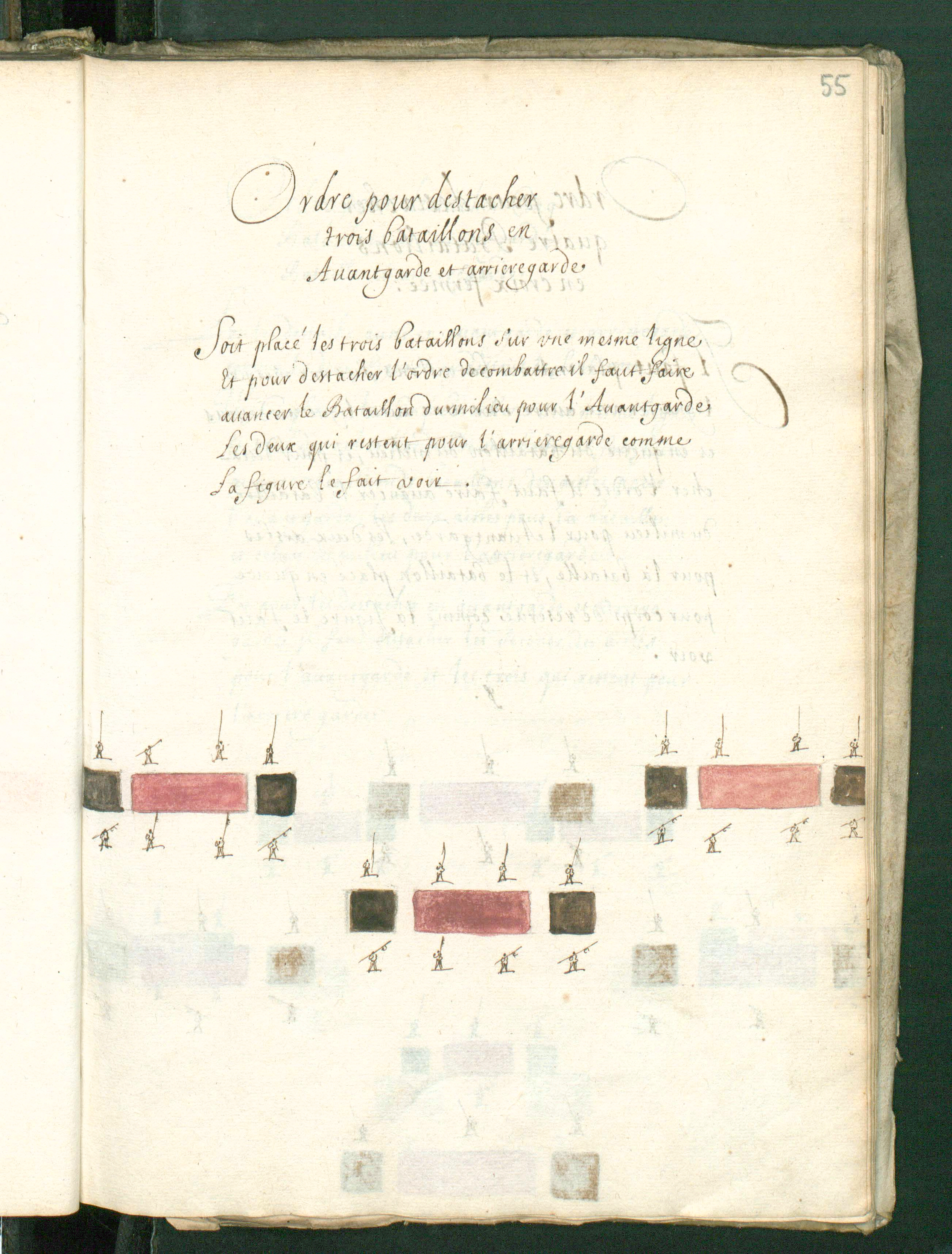
Les Batailles sont composées de trois corps qui sont Cavallerie, Infanterie et Artillerie. Les Batailles en corps qui sont Avantgarde et arrieregarde, Quelquesfois on les destache en deux corps qui sont avantgarde et arrieregarder, et quelques Escadrons pour corps de reserve. La Cavallerie doit estre placée sur les aisles de l'Infanterie, et aussi entre les Cinquains ou par l'ordre general, Les batailles se rangent en croix ouverte ou en croix fermée, Les Sixains rangent les batailles fermées, et les Cinquains en croix ouverte, L'avantgarde doit estre esloignée de quatre cens pas de la Bataille, et l'arrieregarde de la bataille deux fois autant, Faut observer que les corps de la Bataille ne doivent estre placez en mesme ligne de ceux de l'avantgarde, mais les corps de l'avantgarde peuvent bien estre placez en mesme ligne de ceux de l'arriere garde, La Cavallerie doit estre destachée

plus ordinairement en croix ouverte, et l'Infanterie en croix fermée. L'artillerie doit estre placée en teste de l'Auantgarde, La bataille commence par l'Artillerie, puis se destachent les coureurs et enfants perdus, et en suitte l'auantgarde, et selon ce qui arriue a l'Auantgarde donne la bataille soustenue de l'arriere garde. Il faut remarquer que quand lon veut ranger la bataille en croix ouuerte il faut placer toute l'armée sur vne mesme ligne, et si lon veut ranger la bataille en croix fermée, il faut placer sur deux lignes, sur la premiere on placera les Escadrons et bataillons qui sont pour l'auantgarde et pour la bataille, et sur l'autre ligne on placera les bataillons et Escadrons qui sont pour l'arrieregarde, obseruant de les placer en queue des Escadrons et bataillons qui sont pour l'Auantgarde.

.8.

Ordre pour destacher trois bataillons en Auantgarde et arrieregarde

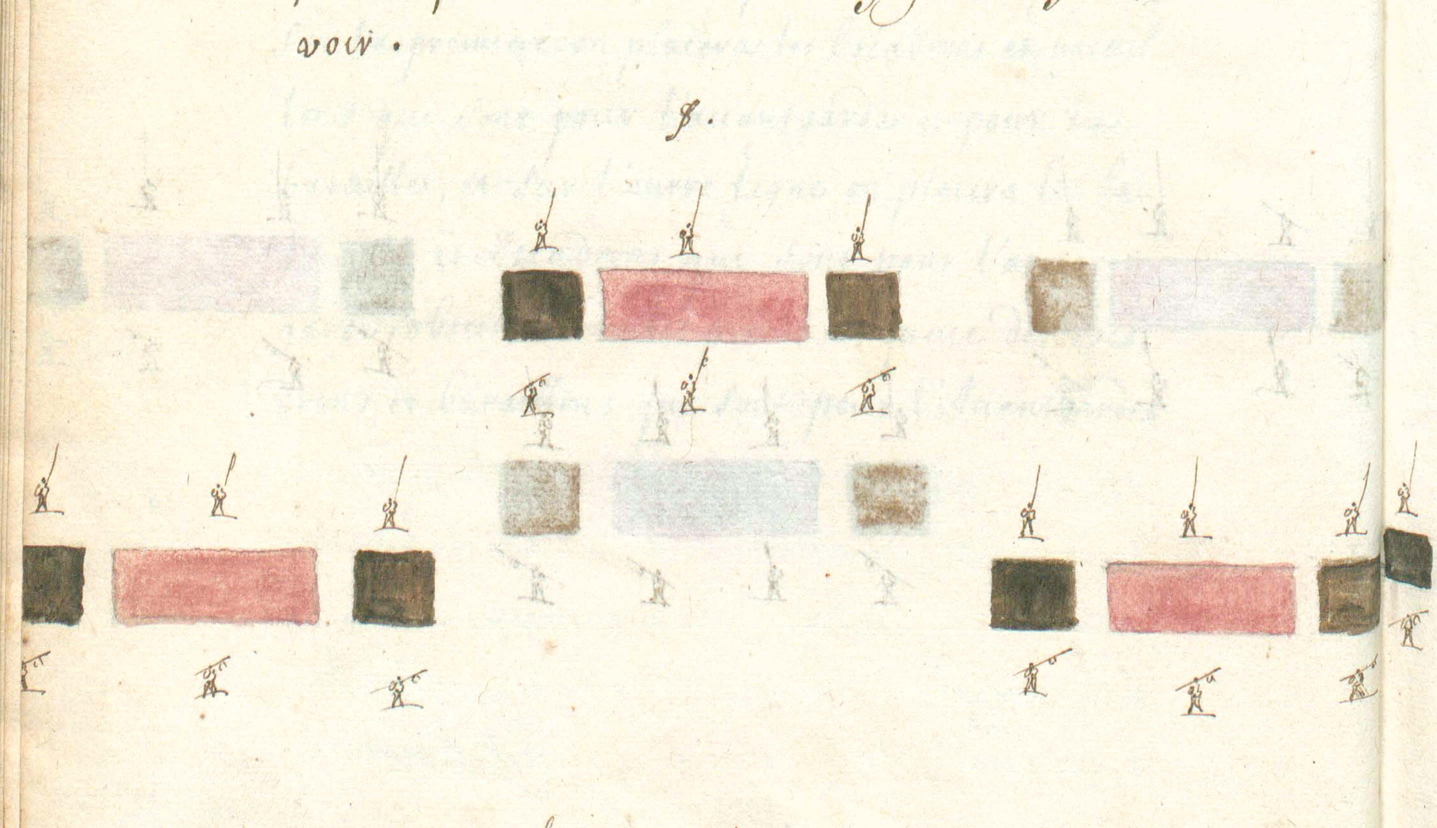
Soit placé les trois bataillons sur vne mesme ligne
Et pour destacher l'ordre de combattre il faut faire
auancer le Bataillon du milieu pour l'Auantgarde
Les deux qui restent pour l'arrieregarde comme
la figure le fait voir.



Ordre pour destacher quatre Bataillons en croix fermee.

Il faut placer trois bataillons sur vne mesme ligne, et vne autre sur vne autre ligne au dessous et en queue du bataillon du milieu, et pour destacher l'ordre il faut faire auancer le bataillon du milieu pour l'Auantgarde, les deux aisles pour la bataille, et le bataillon placé en queue pour corps de reserue comme la figure le faict voir.

§.



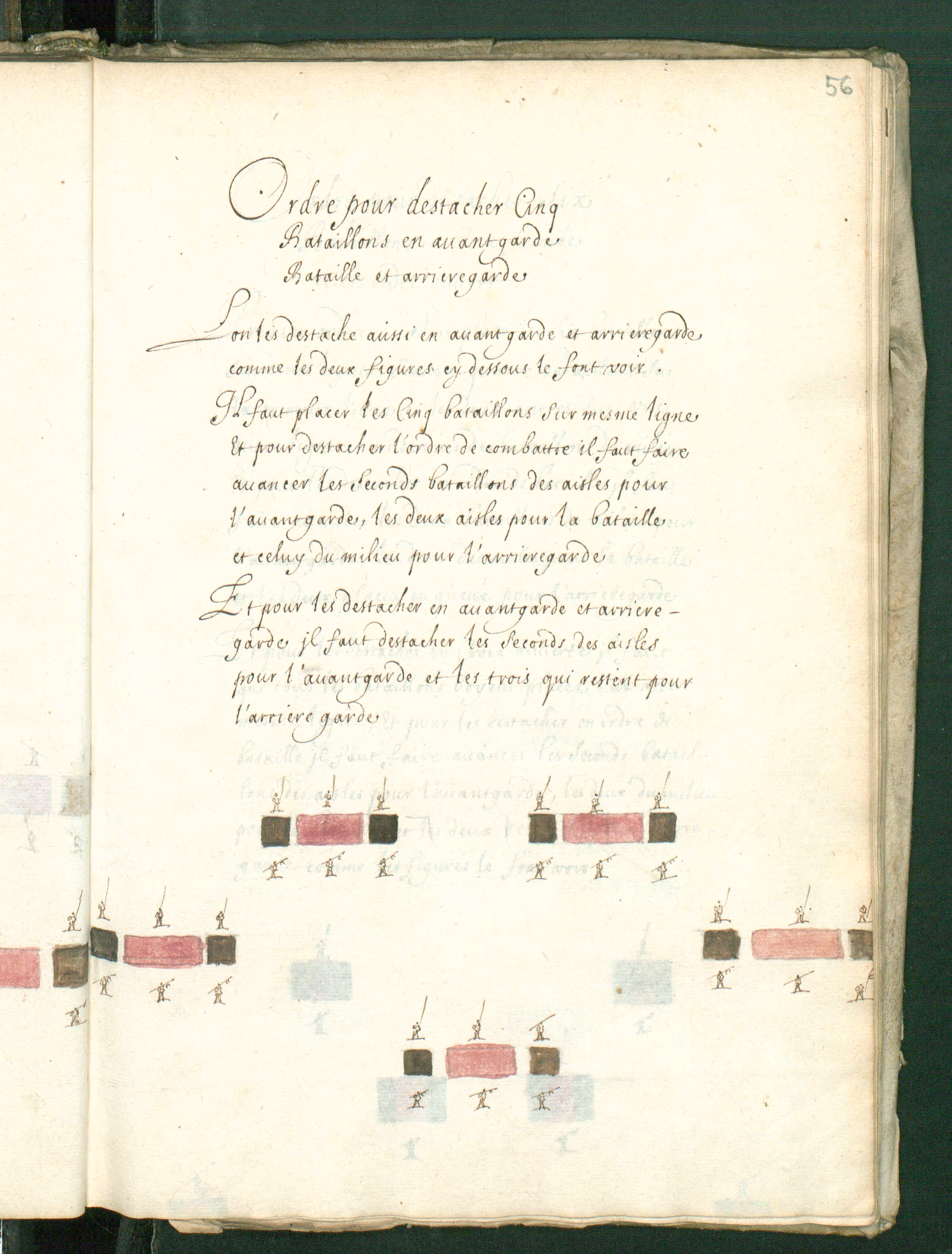


Ordre pour destacher Cinq Bataillons en auantgarde Bataille et arrieregarde

Lon les destache aussi en auantgarde et arrieregarde comme les deux figures cy dessous le font voir.

Il faut placer les Cinq bataillons sur mesme ligne et pour destacher l'ordre de combattre il faut faire auancer les seconds bataillons des aisles pour l'auantgarde, les deux aisles pour la bataille et celuy du milieu pour l'arrieregarde

Et pour les destacher en auantgarde et arriere-garde il faut destacher les seconds des aisles pour l'auantgarde et les trois qui restent pour l'arriere garde



Ordre pour destacher cinq Bataillons en avantgarde bataille et arrieregarde.

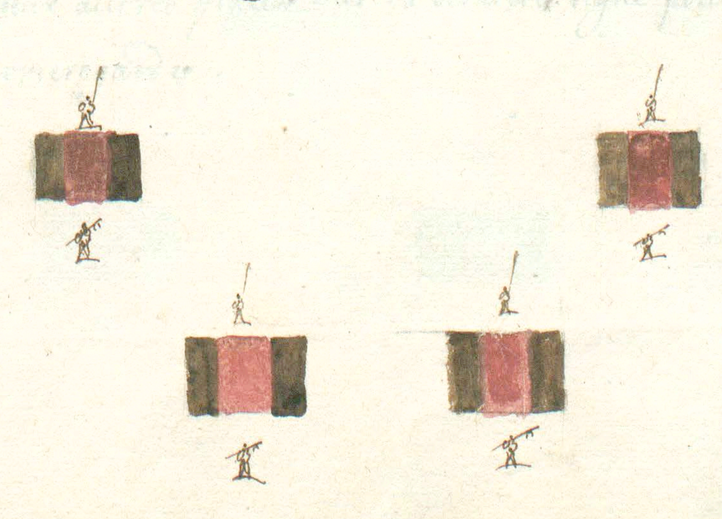
On les destache ainsi en avantgarde et arrieregarde, comme les deux figures cy dessus le font voir. Il faut placer les cinq bataillons sur une mesme ligne, et pour destacher l'ordre de commander il faut faire avancer les seconds bataillons des aisles pour l'avantgarde, les deux aisles pour la bataille et celuy du milieu pour l'arrieregarde.

Et pour les destacher en avantgarde et arrieregarde il faut destacher les seconds des aisles pour l'avantgarde et les trois qui restent pour l'arriere garde.

Ordre pour destacher Six Bataillons en Croix fermée et en ordre ouvert.

Premier ordre. Soit placé les Six bataillons Sur deux lignes, Sçauoir quatre bataillons Sur la premiere ligne, et les deux autres Sur vne autre ligne et au dessous des bataillons du milieu Et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire auancer les deux bataillons du milieu pour l'auantgarde, les deux des aisles pour la bataille et les deux placez en queue pour l'arrieregarde

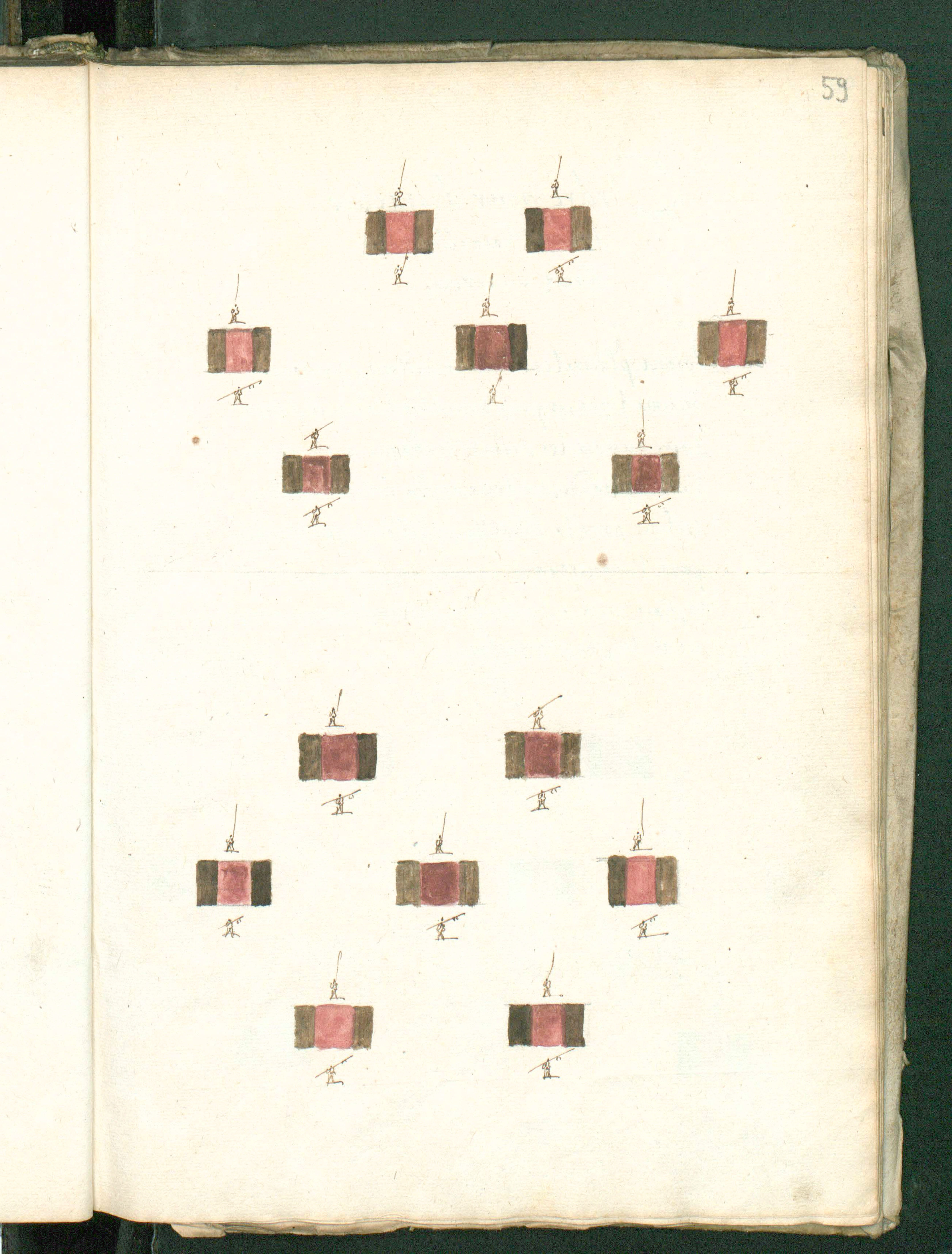
Et pour les destacher en Croix ouuerte il faut que tous les bataillons Soyent placez Sur vne mesme ligne, Et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire auancer les Seconds bataillons des aisles pour l'auantgarde, les deux du milieu pour la bataille, et les deux des aisles pour l'arriegarde comme les figures le font voir.

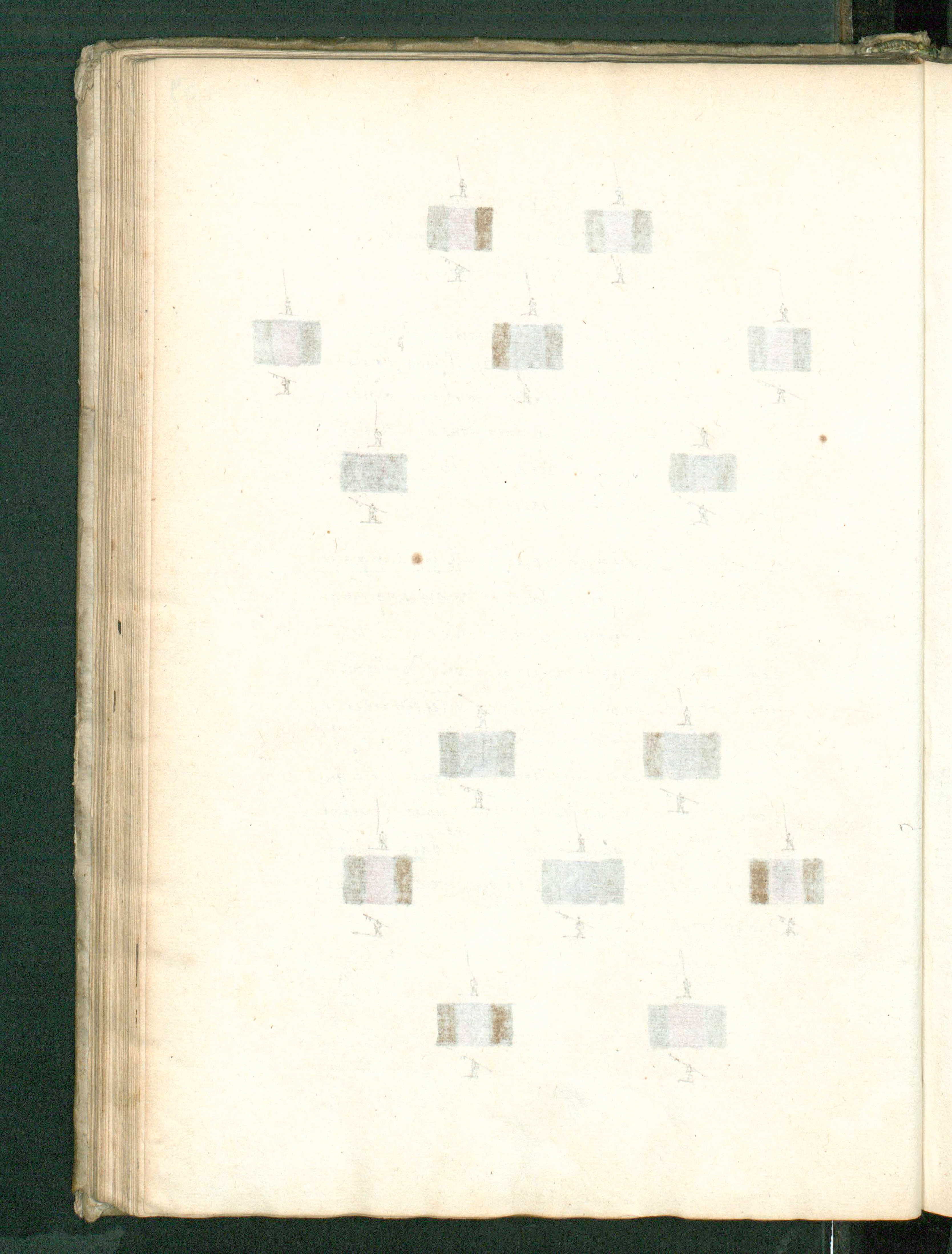


Ordre pour destacher Sept bataillons en Croix ouverte et en croix fermée comme les figures le font voir.

Soit placé les Sept bataillons Sur mesme ligne et pour destacher l'ordre de bataille il faut faire auancer les troisiesme bataillon de chaque aisle pour l'auantgarde, les deux bataillons des aisles et celuy du milieu pour la bataille, et les deux bataillons qui restent pour l'arrieregarde.

Et pour les destacher en croix fermée il faut placer les bataillons Sur deux lignes, Scauoir cinq bataillons Sur la premiere ligne, et les deux autres bataillons Sur vne autre ligne et au dessous des Seconds bataillons de chaque aisle, et pour les destacher en auantgarde Bataille et arrieregarde il faut fe auancer les Seconds bataillons de chaque aisle qui Sont placez Sur la premiere ligne pour l'auantgarde les trois qui restent pour la bataille, et les deux autres placez Sur la derniere ligne pour l'arrieregarde.

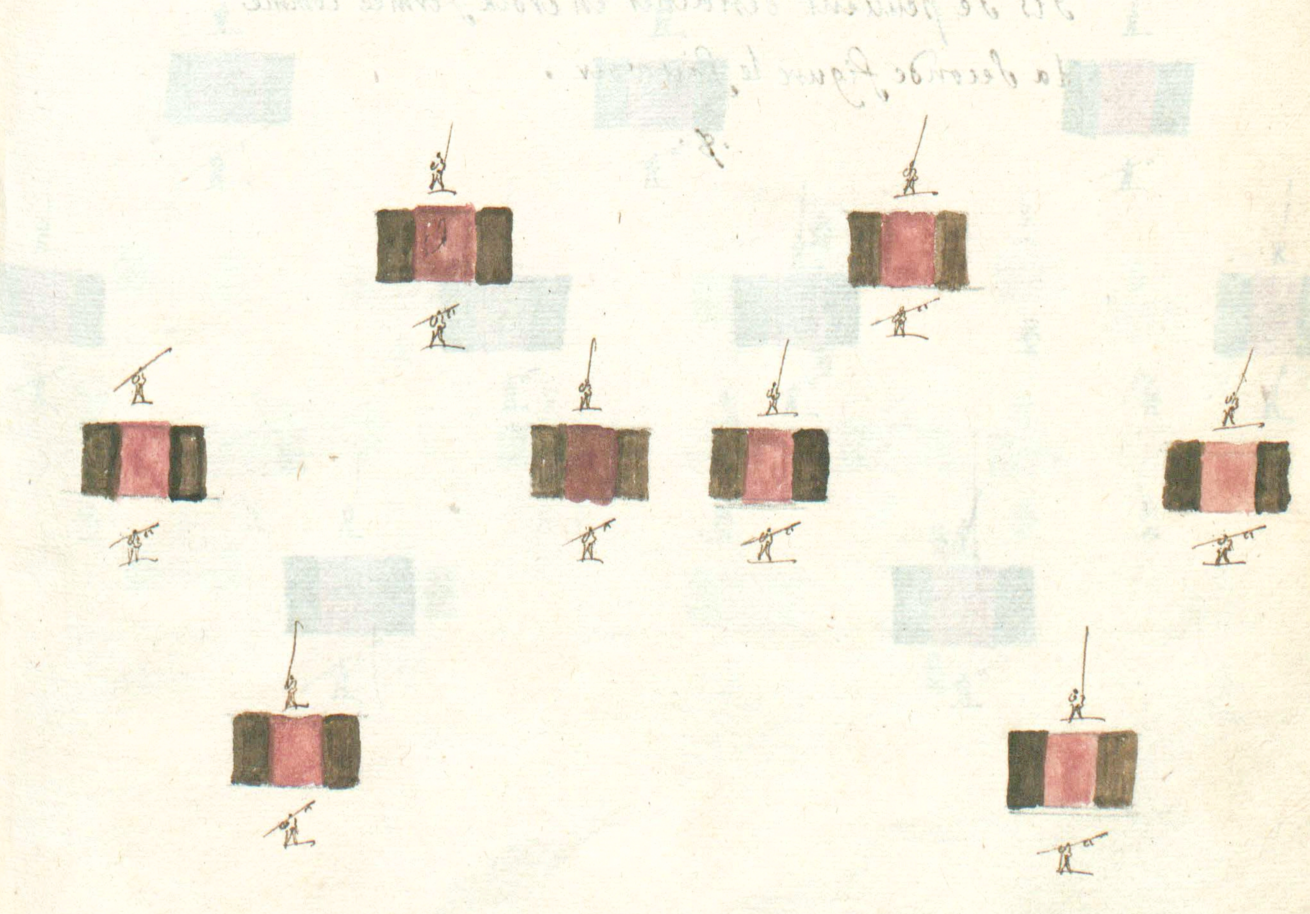




Ordre pour destacher. huict Bataillons en Croix ouverte.

Soient placez les huict bataillons sur vne mesme ligne, et pour destacher l'ordre il faut faire auancer les seconds de chaque aisle pour l'Auantgarde, les deux aisles et les deux du milieu pour la bataille, et les deux qui restent pour l'Arrieregarde, comme la figure cy dessous le fait voir. La seconde figure fait voir comme il les faut destacher.

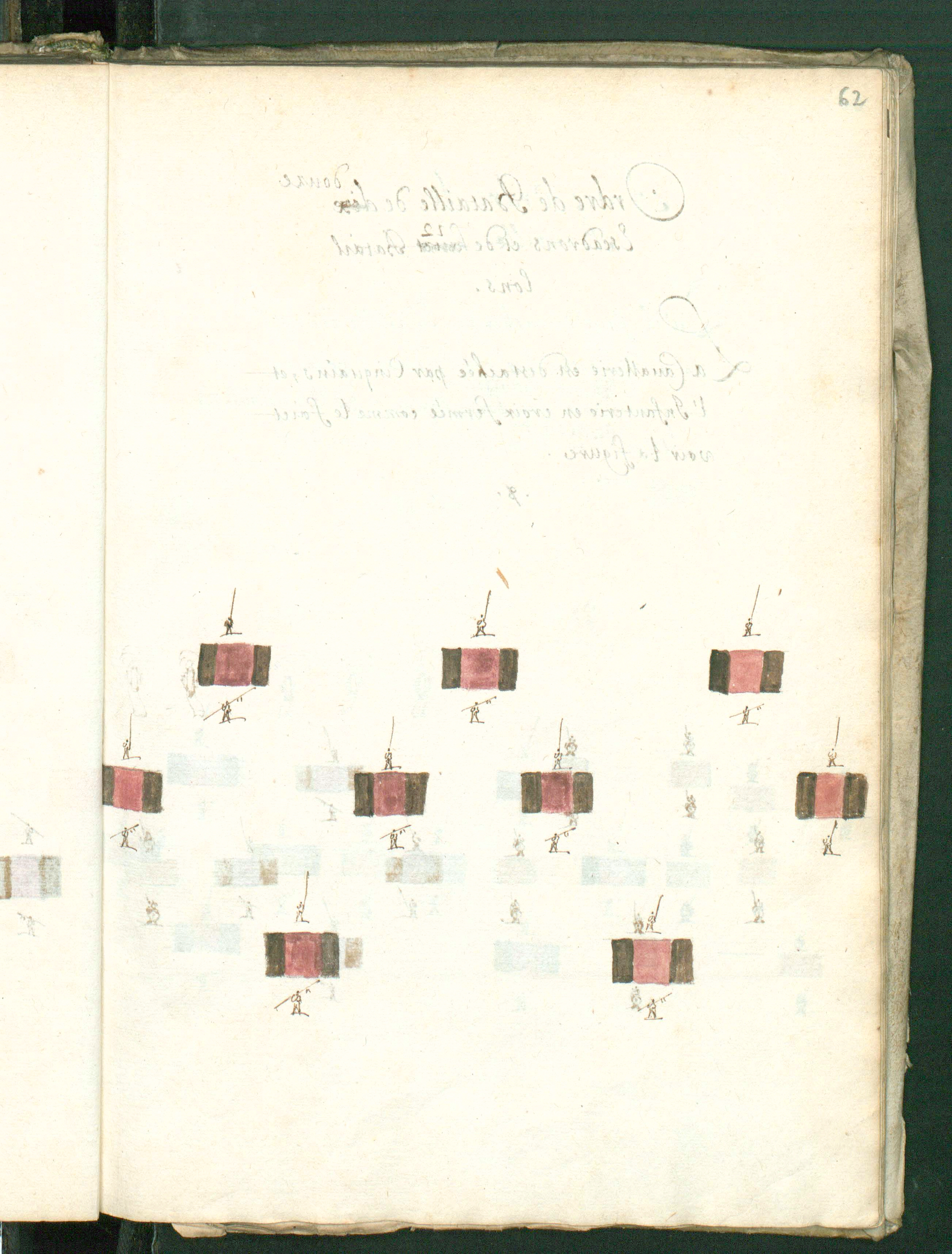
·8·



Ordre pour detacher neuf Bataillons en Croix ouuerte.

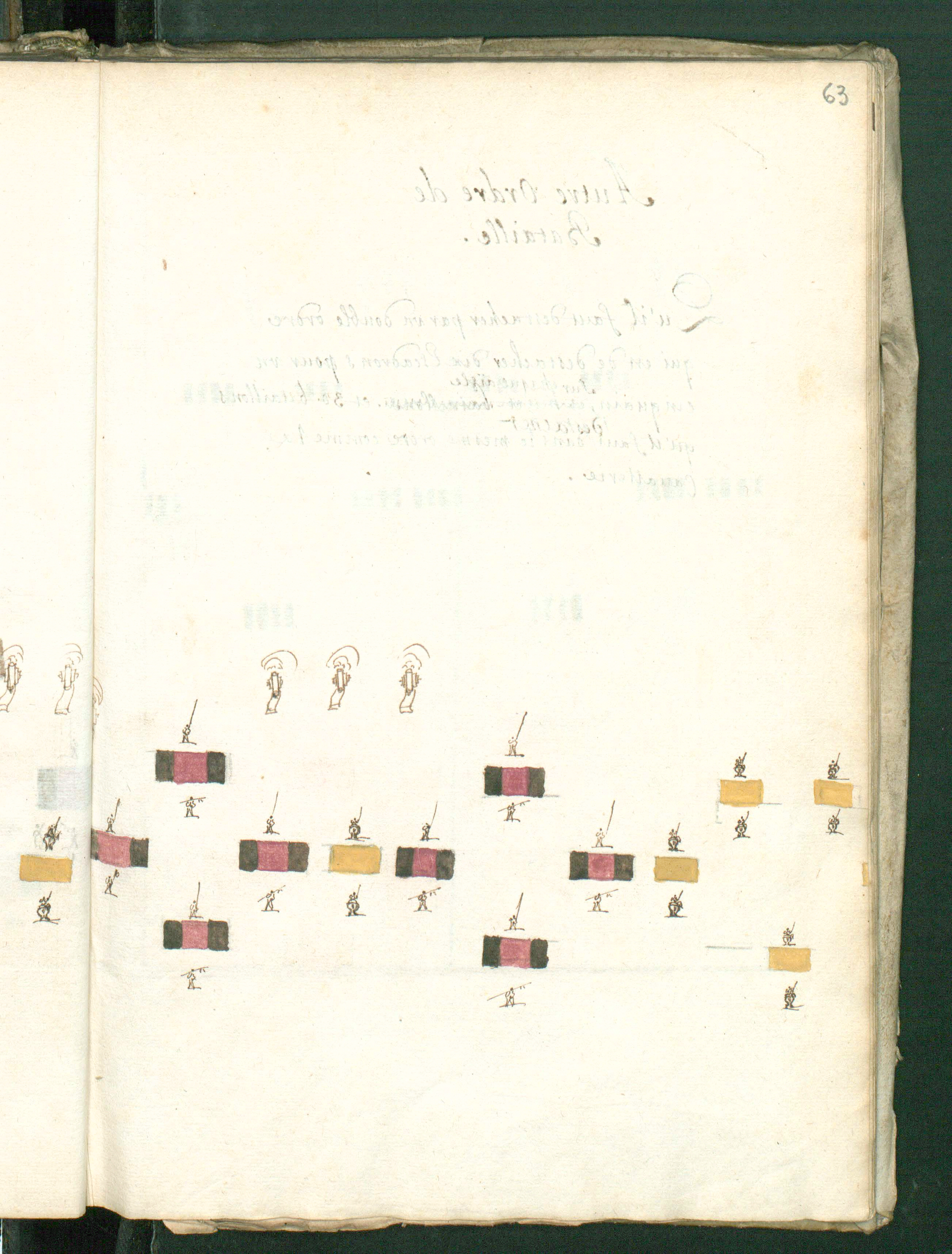
Il faut placer les neuf bataillons sur une mesme ligne, et pour destacher l'ordre faut faire auancer le troisiesme bataillon de chaque aisle et le bataillon du milieu pour l'Auantgarde les deux aisles et les quatriesme pour la bataille, les deux qui restent pour l'arrieregarde. Ils se peuuent destacher en croix fermée comme la seconde figure le fait voir.

·8·



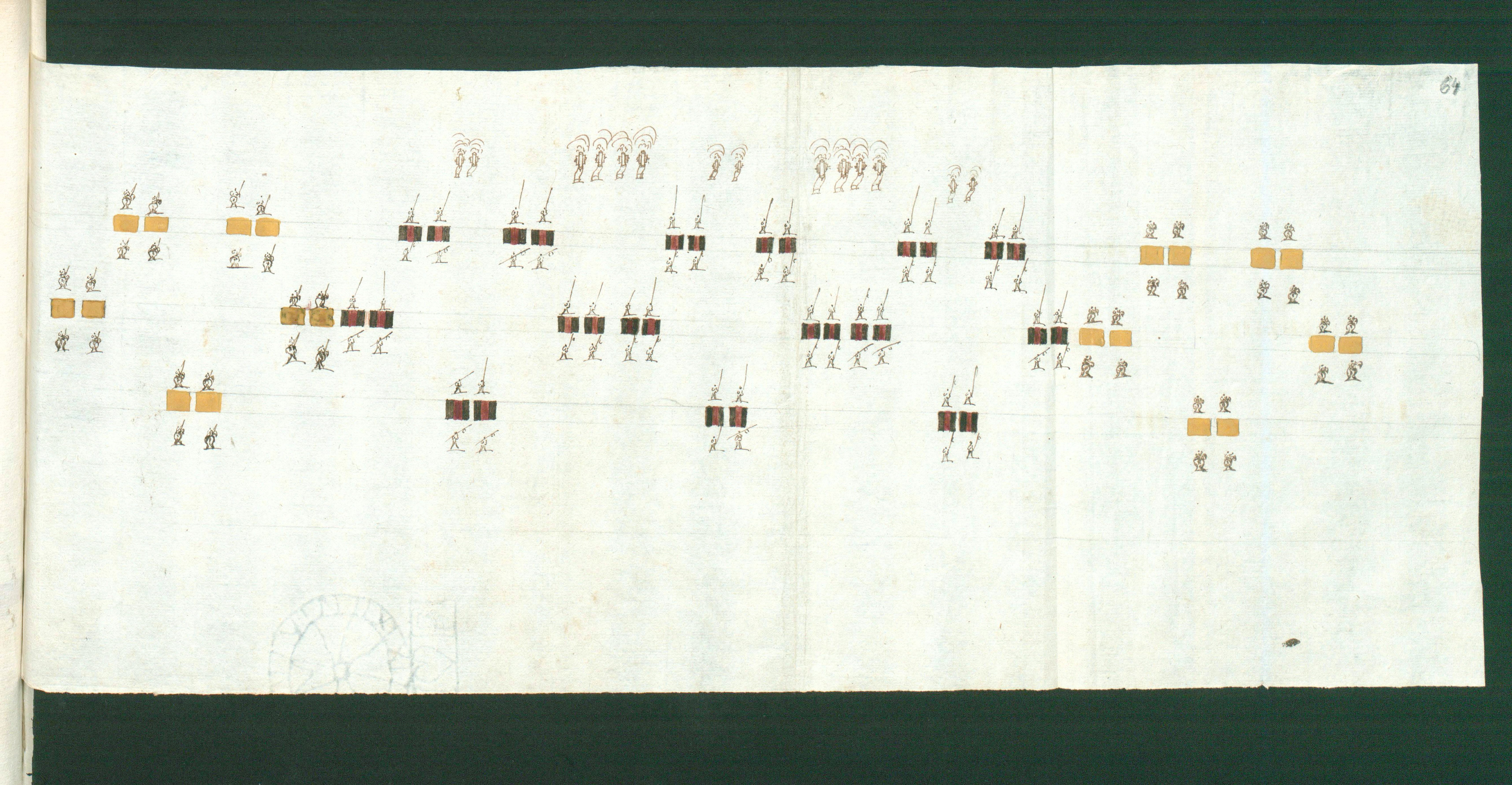
Ordre de Bataille de ~~dix~~ douze Escadrons et de ~~huict~~ 12 Bataillons.

La Cauallerie est destachée par Cinquains, et l'Infanterie en croix fermée comme le faict voir la figure.



Autre Ordre de Bataille.

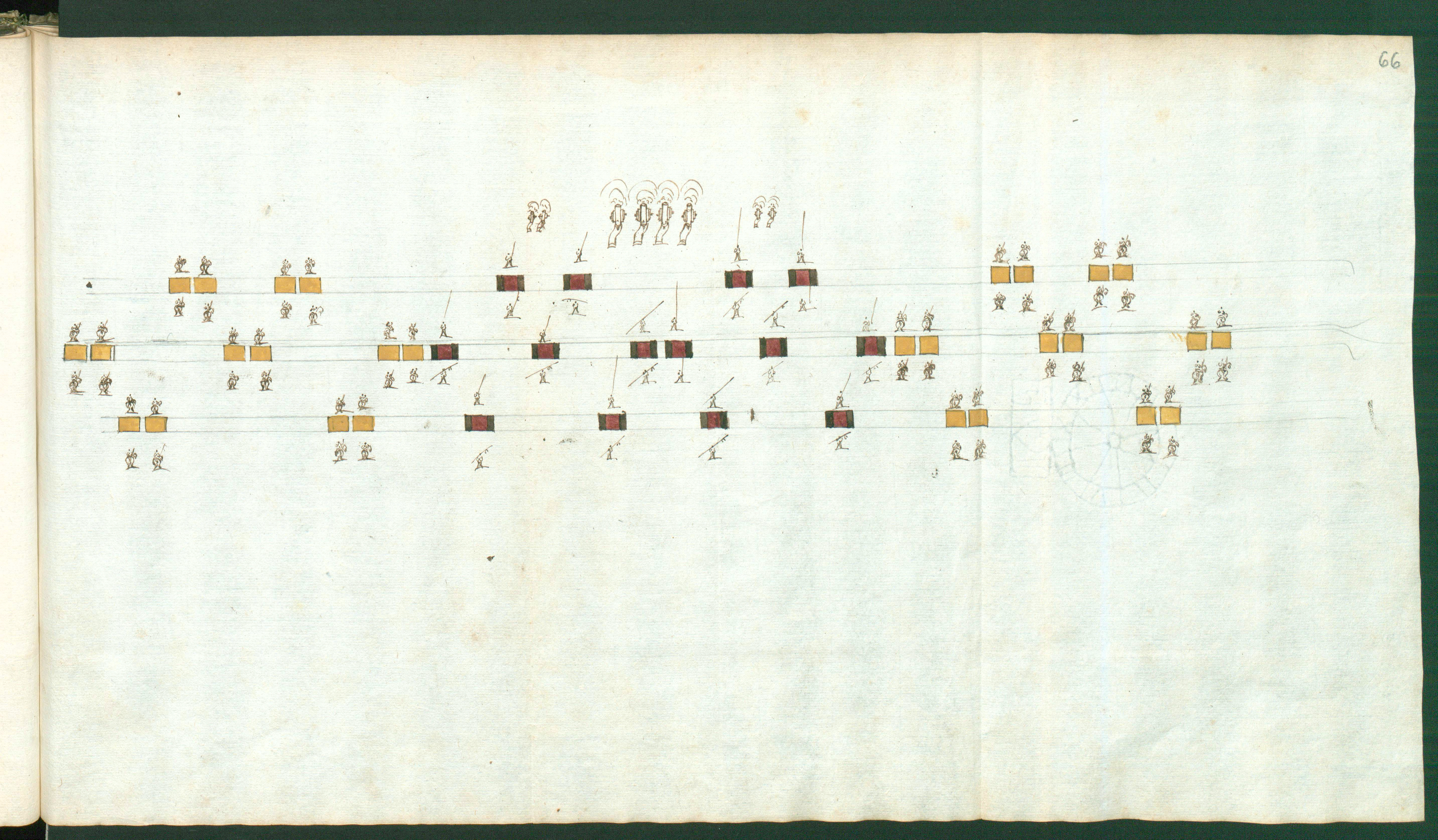
Qu'il faut destacher par vn double ordre qui est de destacher dix Escadrons pour vn cinquain, sur chaque aisle ~~et huit bataillons~~. et 30. bataillons qu'il faut destacher dans le mesme ordre comme la cauallerie.

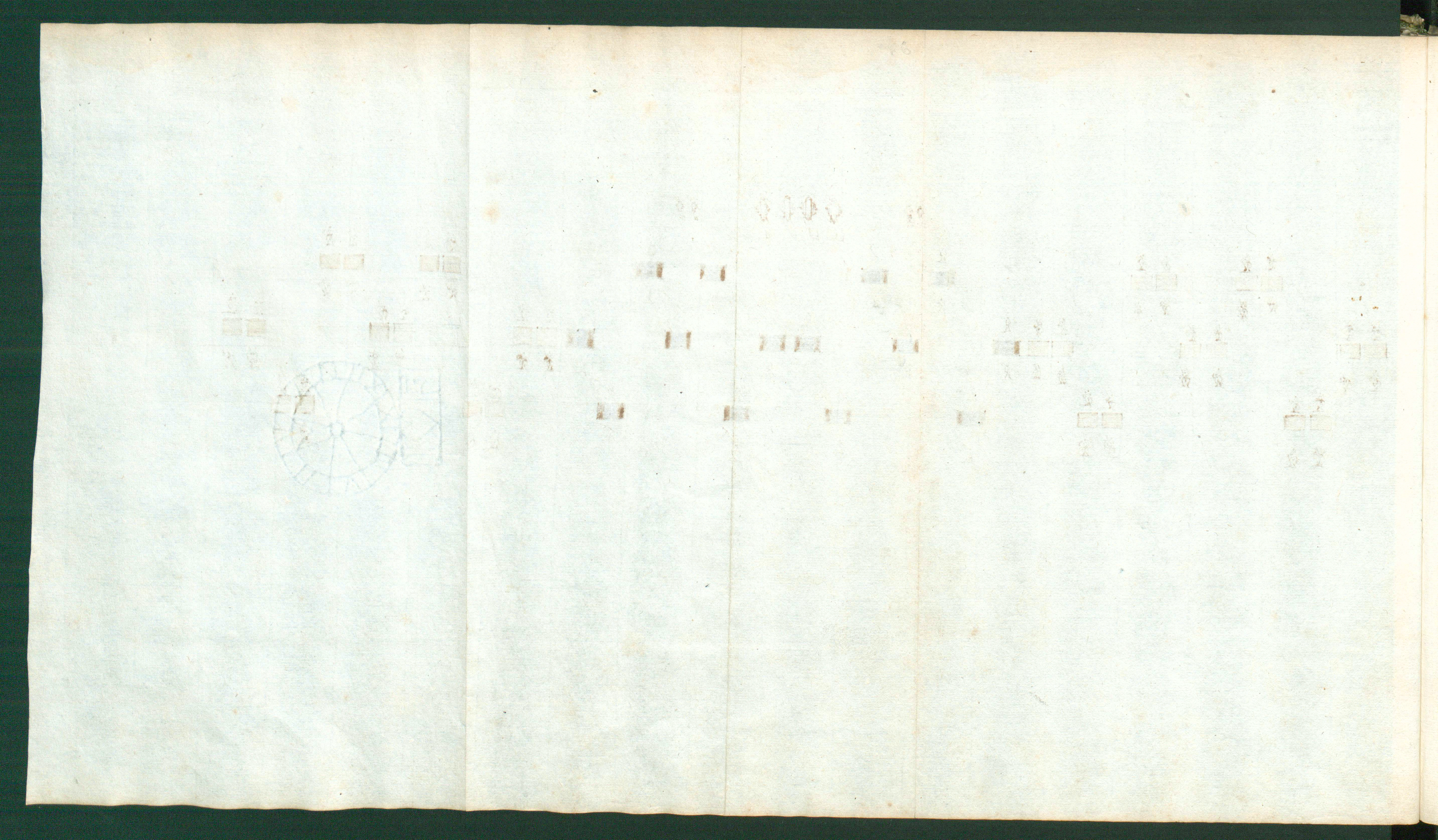


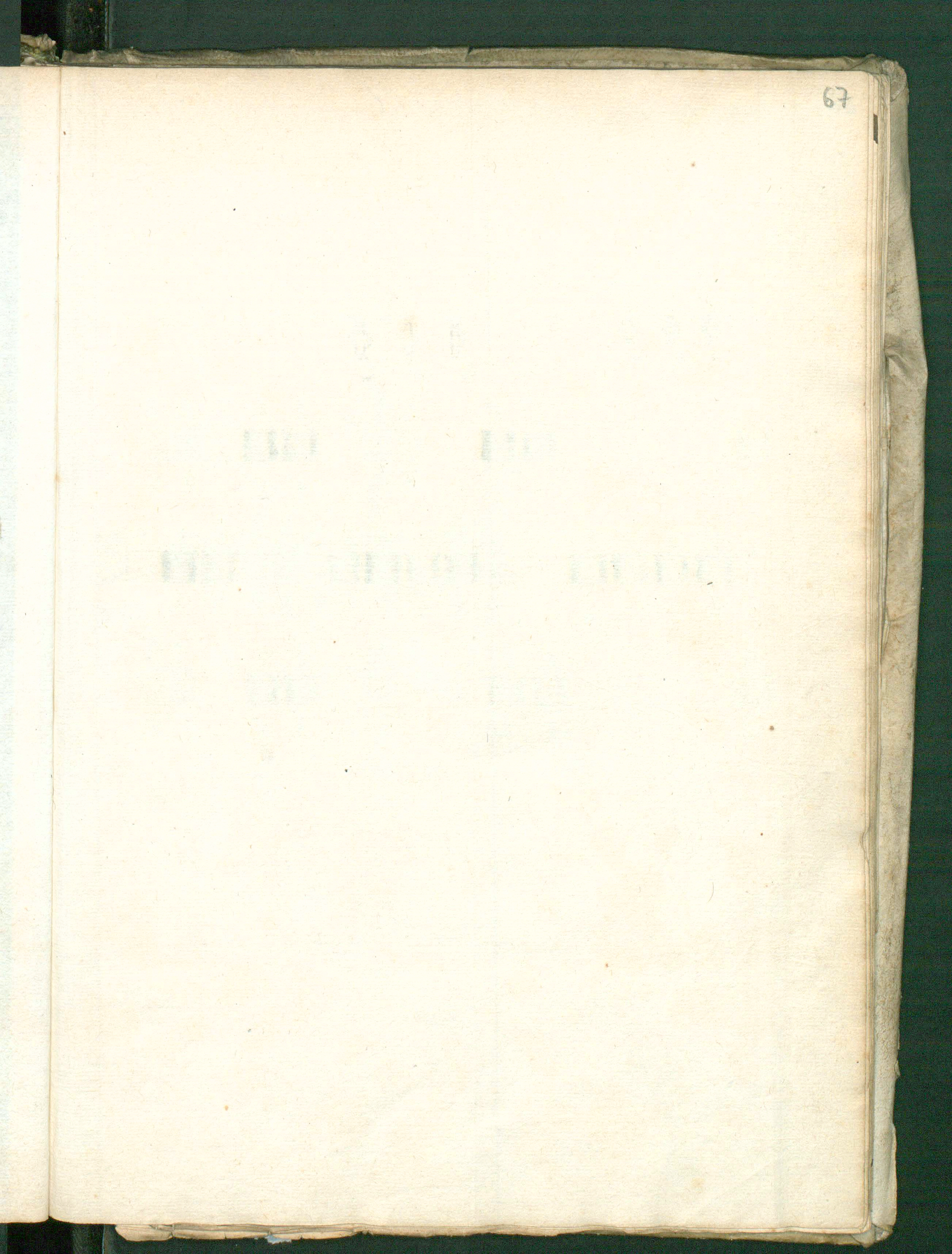
Autre Ordre de Bataille de ~~dix~~ 14 Bataillons et de ~~huict~~ 14 Escadrons, sur chaque aisle

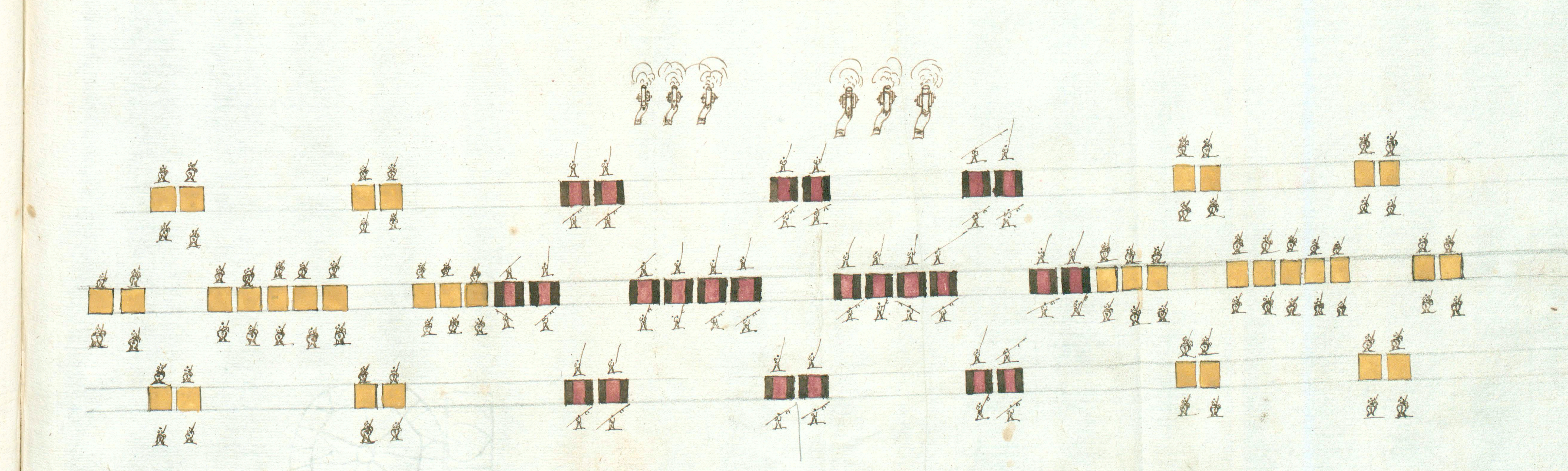
La Cavallerie est destachée en croix fermée et l'Infanterie en croix ouverte.

·f·







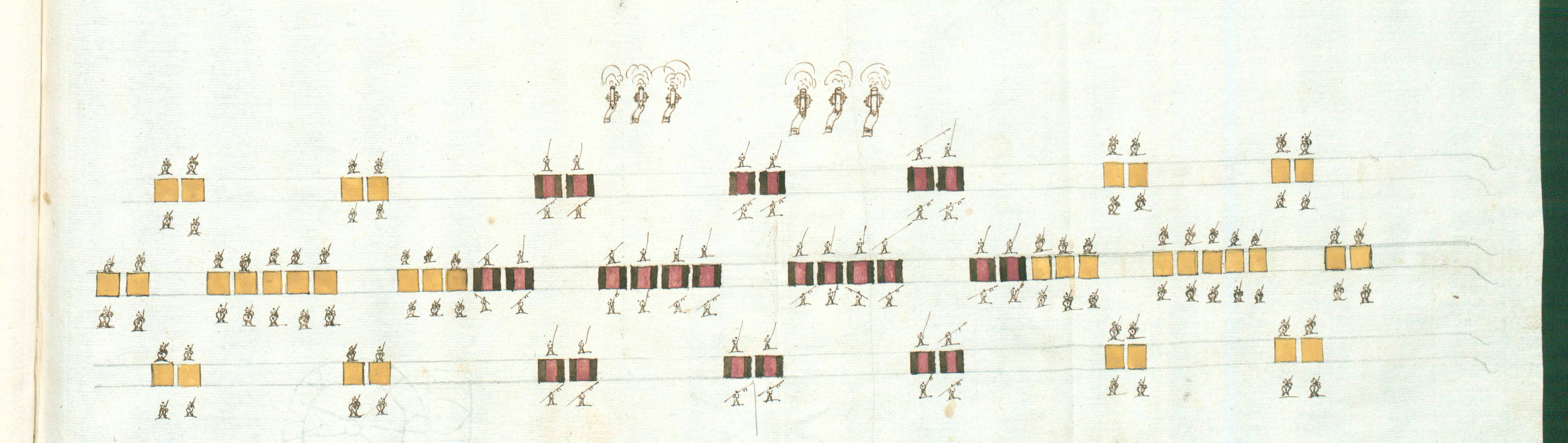


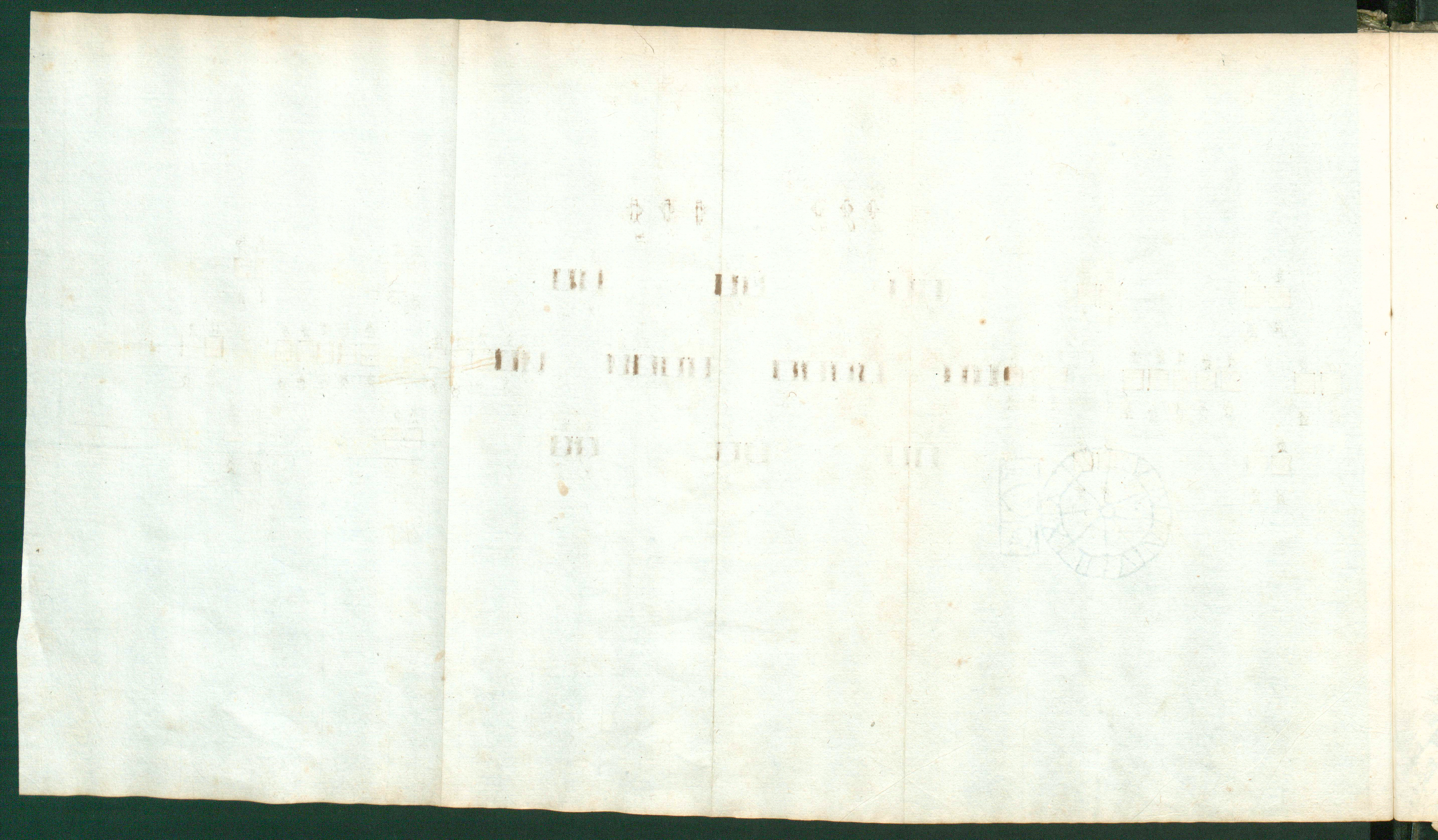
Du marcher de l'Armée.

L'Armée prendra sa marche selon le païs, ou selon le lieu où sont les ennemis, sçauoir s'ils sont en teste ou en queue ou sur l'vne des aisles, c'est ce qui fait que l'armée marche en differents ordres comme les figures suiuantes le feront voir.

Si elle marche sur vne colonne, c'est a dire que l'on ne se peut estendre et que l'on est contraint de faire defiler toute l'armée en 4. 6. ou 8. files, ou par escadrons et bataillons le tout en queue l'vn de l'autre selon l'ordre qui suit.

Faut auoir determiné de l'ordre dans le-quel on veut auoir l'armée en bataille pour combattre; ce qui se fait selon que le pays le permet. L'ordre resolu faut faire marcher l'Escadron de l'aisle droite de l'auantgarde





Du marcher de l'Armée.

L'Armée prendra sa marche selon le païs, ou selon le lieu ou sont les ennemis, sçauoir s'ils sont en teste ou en queue ou sur l'vne des aisles, c'est ce qui fait que l'armée marche en differents ordres comme les figures suiuantes le feront voir.

Si elle marche sur vne Colonne, c'est a dire que l'on ne se peut estendre et que l'on est contraint de faire defiler toute l'armée en 4. 6. ou 8. files, ou par Escadrons et bataillons le tout en queue l'un de l'autre selon l'ordre qui suit.

Faut auoir determiné de l'ordre dans lequel on veut auoir l'armée en bataille pour combattre ; ce qui se fait selon que le pays le permet. L'ordre resolu faut faire marcher l'Escadron de l'aisle droite de l'auantgarde

puis les bataillons, et en suitte l'Escadron
de l'aisle gauche le tout sur vne ligne,
C'est pour l'auantgarde.

A quatre cens pas doit suiure la bataille
la faisant deffiler par le mesme ordre.

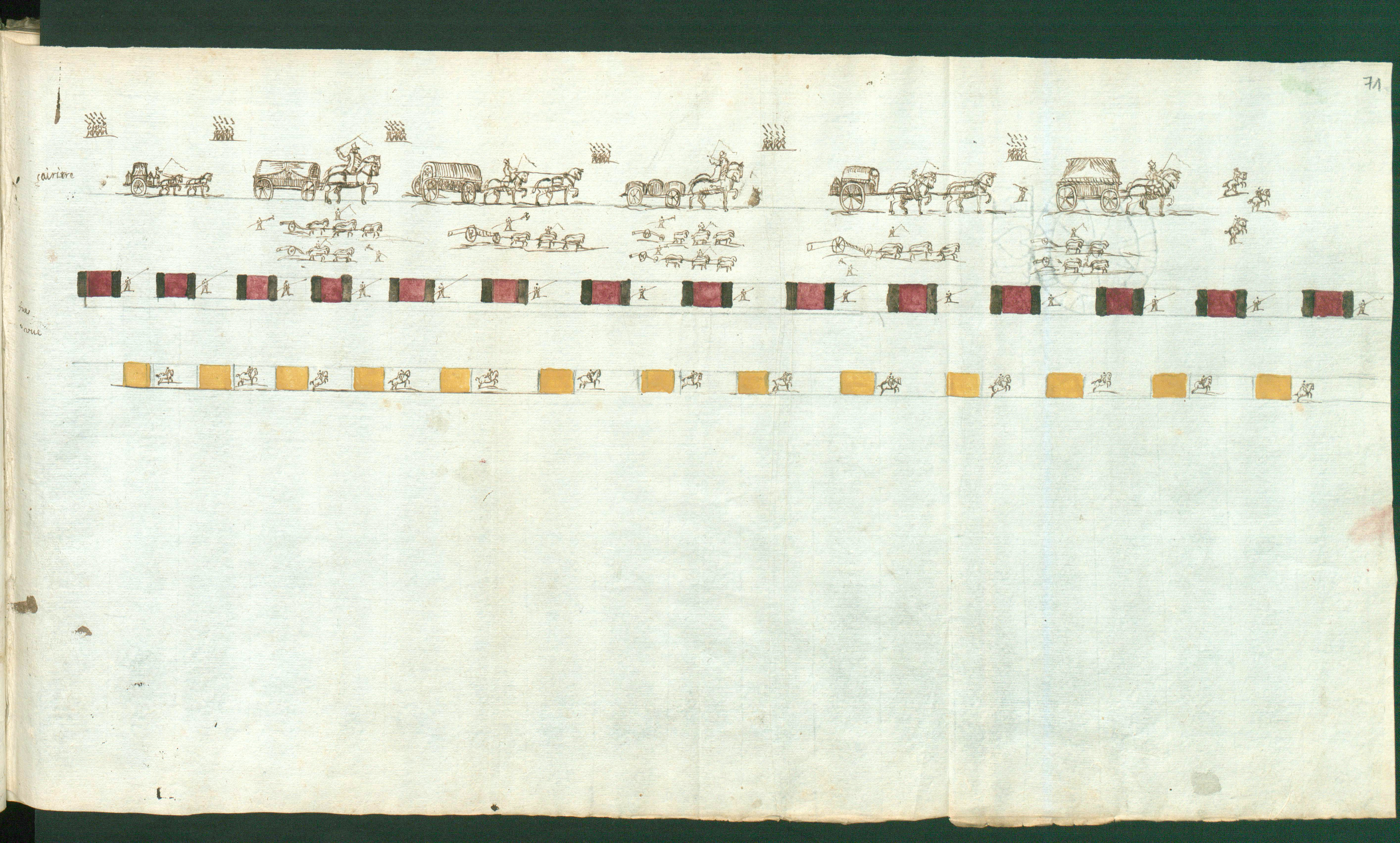
Et a six cens pas en queue de la bataille
doit suiure l'Arrieregarde.

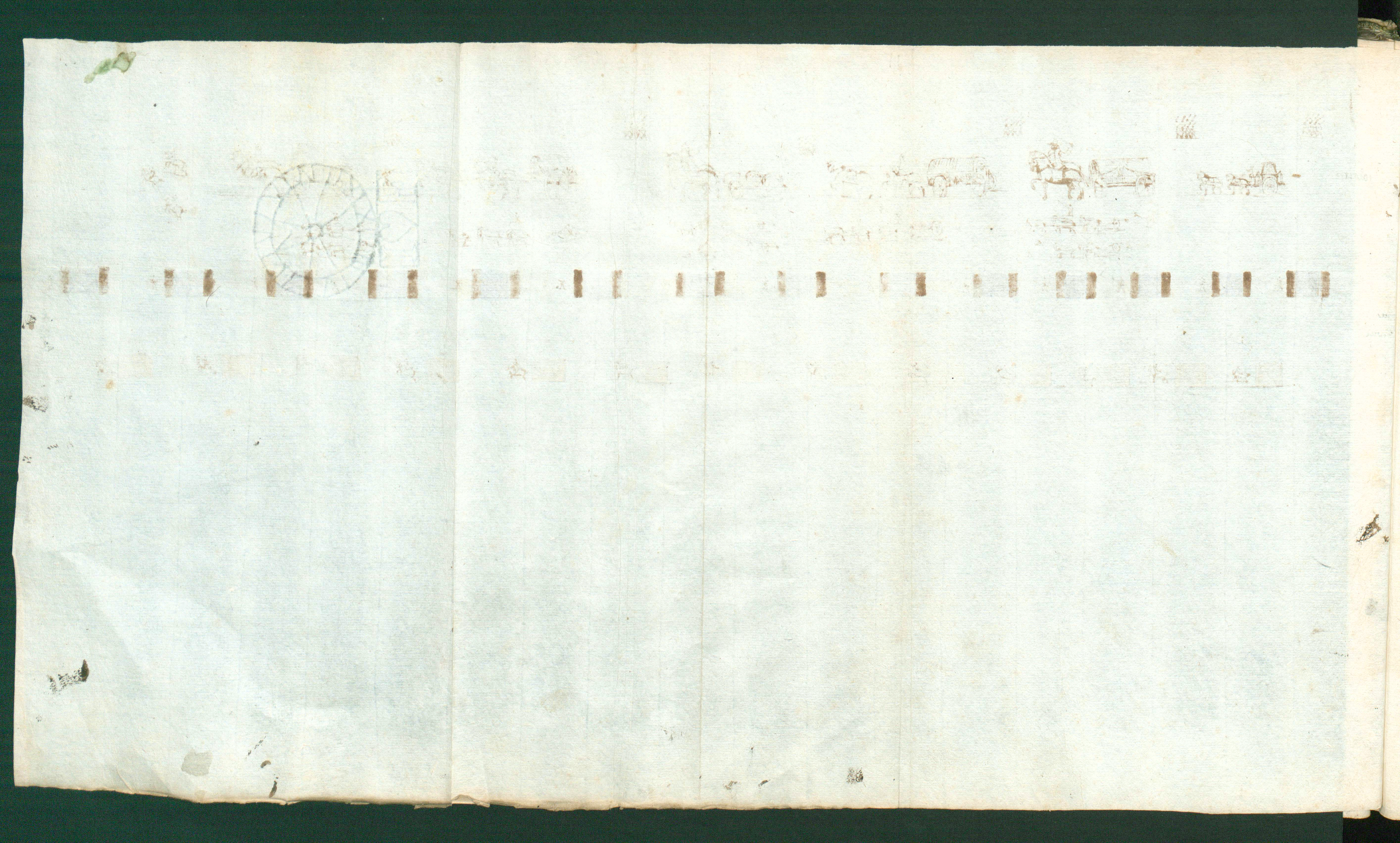
Pour les bagages c'est selon ou sont les ennemis. Cet ordre est de marcher sur vne
Colonne qui se pratique dans les pays
couverts ou dans les pays couverts montagneux, et pour le bagage il marche
quelquesfois en teste quelquesfois en
queue, et quelquesfois au milieu de la bataille. C'est selon ou sont les ennemis.

La Marche de l'Armée sur deux Colonnes.

Il faut faire marcher les Escadrons de l'aisle droite de l'Auantgarde, en suitte ceux de l'aisle gauche, puis faire suiure les Escadrons de l'aisle droite de la bataille puis l'aisle gauche, en apres les Escadrons de l'aisle droite de l'arriere garde, puis son aisle gauche, le tout par Escadrons en queue l'un de l'autre. C'est faire marcher la Caualerie sur vne Colonne, et l'infanterie doit marcher sur vne Colonne a costé de la Caualerie comme il est dit cy dessous.

Il faut faire defiler toute l'Auantgarde par bataillons en queue l'vn de l'autre commencant l'ordre a deffiler par l'aisle droite, en suitte doiuent suiure les bataillons de la bataille par le mesme ordre de deffiler; de mesme doiuent suiure les bataillons de l'arriere-

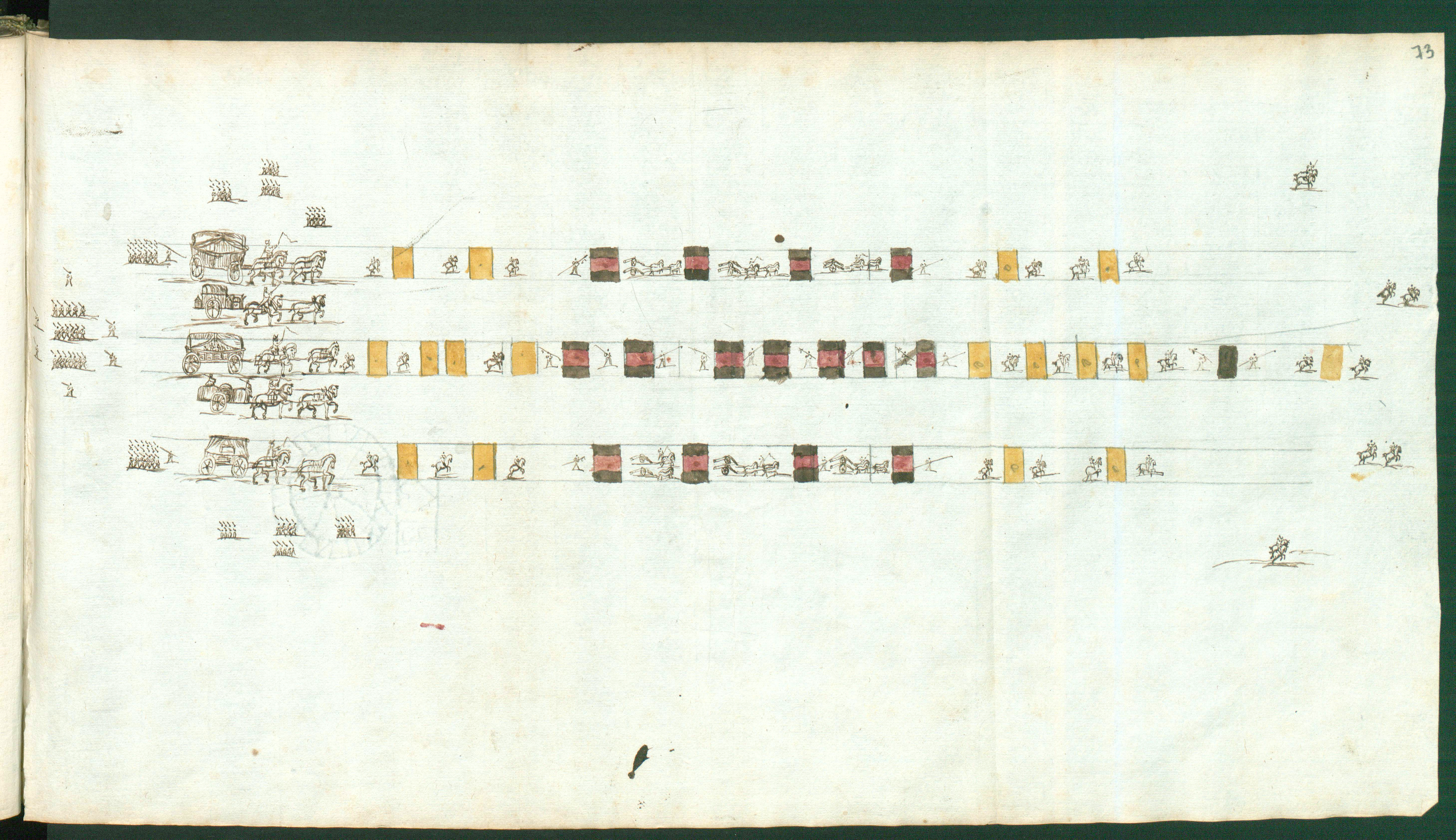

cairière
fue
vue

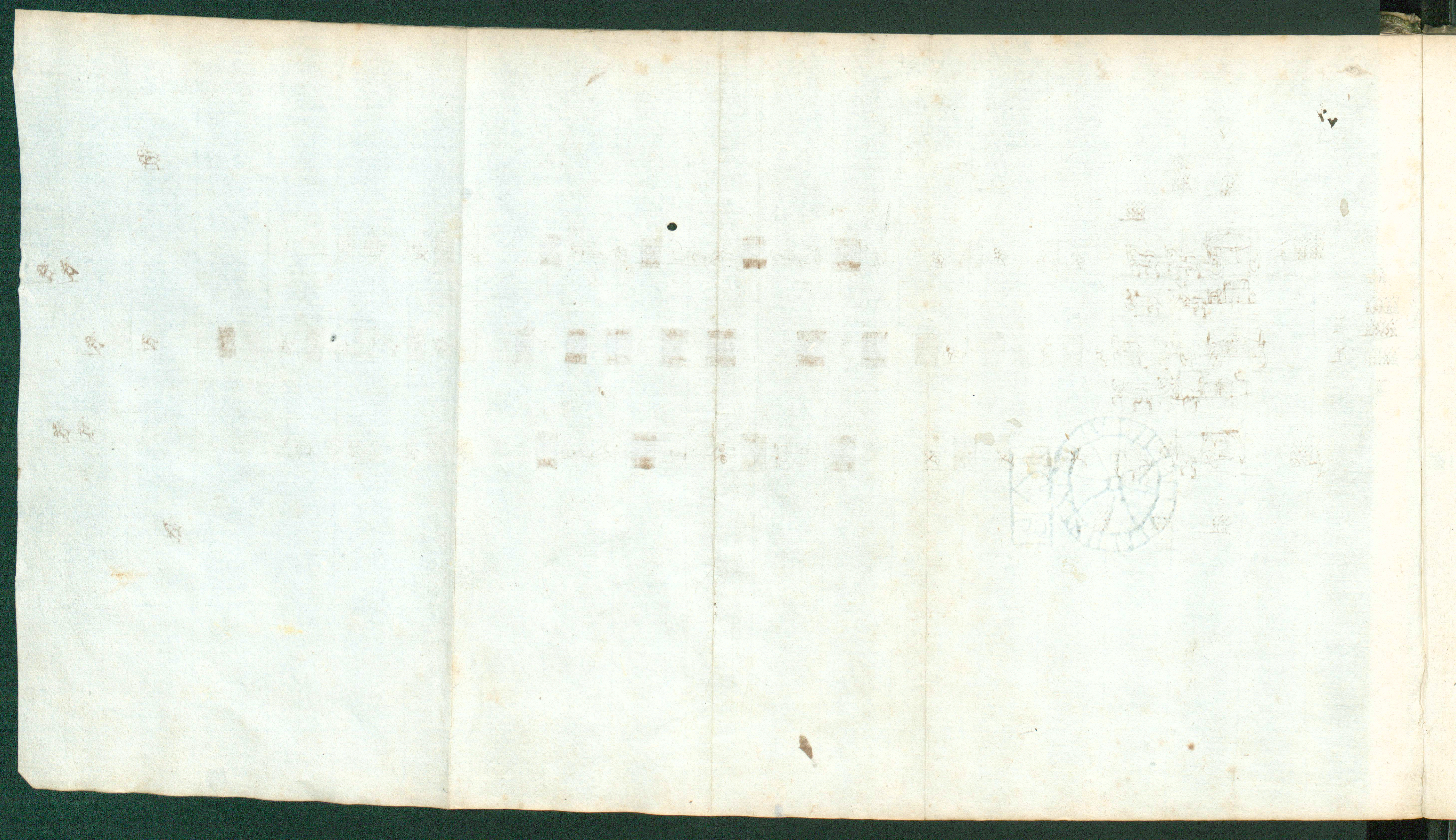


arrieregarde ; C'est ce que lon appelle la marche de l'armée sur deux Colonnes : L'artillerie doit marcher sur une autre ligne a costé de l'Infanterie, et a costé de l'Artillerie faire marcher les bagages. Cet ordre de marcher se fait lors que lon a un païs a soy sur l'une des aisles, de sorte que du costé du païs ennemy marche la Cauallerie, et le reste selon l'ordre cy dessus.

Comme l'Armée marche en Bataille.

Apres auoir resolu l'ordre de destacher l'armée par cinquains il faut faire marcher l'armée de front sur une mesme ligne et le signal donné pour combattre l'Auantgarde se destache suiuie de la bataille et la bataille de l'arrieregarde a leur distance ordinaire qui est de 200. pas de l'auantgarde a la bataille et de la bataille a l'arrieregarde 400. pas comme la figure le fait voir

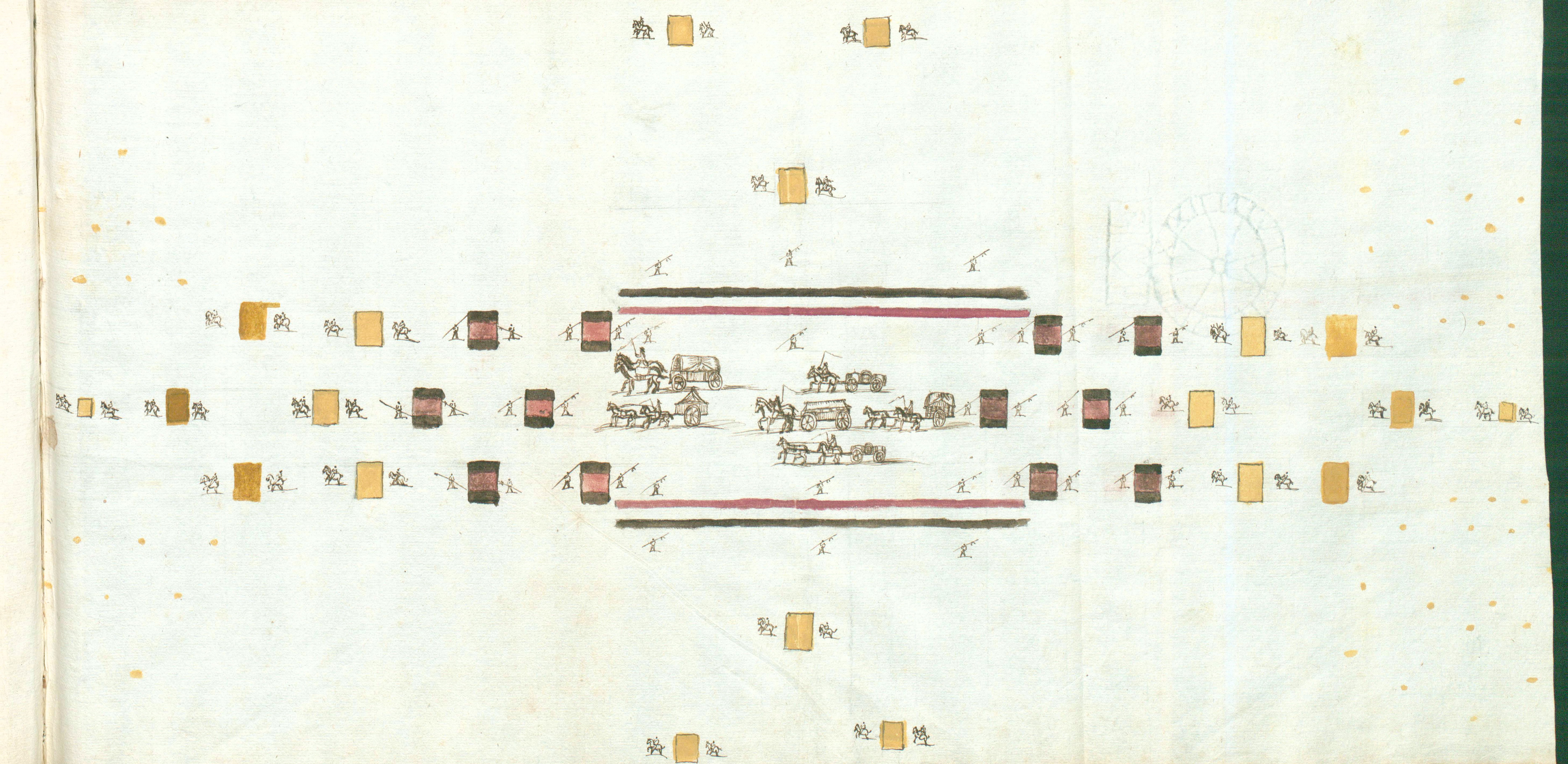


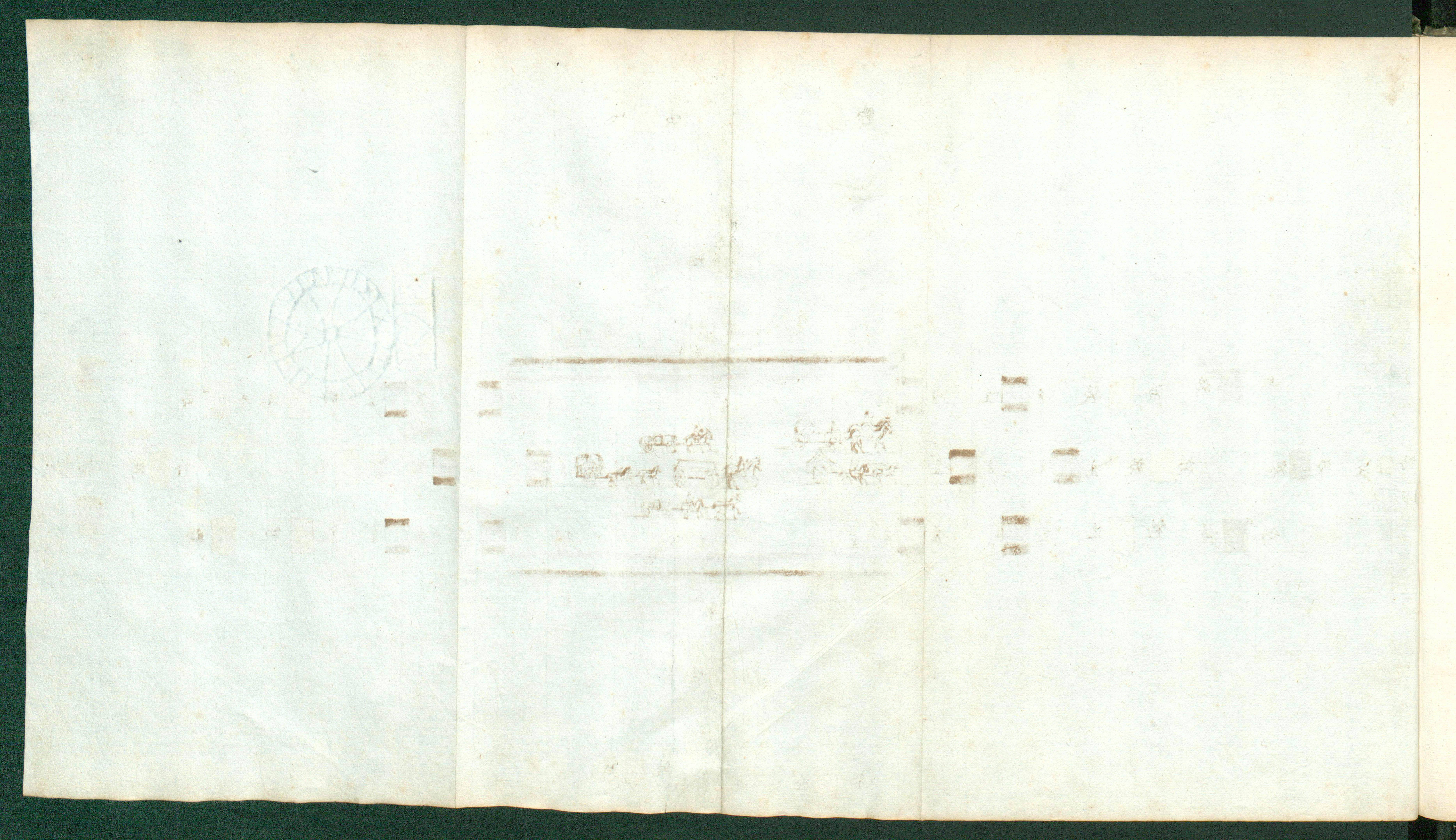


Ordre des Conuois.

Puis que l'on tire les Conuois de l'ordre du marcher de l'armée il sera bien a propos d'en mettre icy quelques vns auec la figure.

De maniere que les gens de guerre peuuent marcher par Cinquains ou Sixains ou par croix fermée de quatre bataillons, obseruant de faire marcher les munitions au milieu. L'auantgarde est tousiours composée de Cauallerie et d'Infanterie, et en queue des munitions suit le mesme ordre qu'en teste. Sur les aisles des munitions doiuent suiure quelques hayes de piquiers et de mousquetaires, lesquels doiuent estre plus auancez que les Piquiers, et sur les aisles des mousquetaires quelques Escadrons comme la figure le fait voir.





Ordre de loger et camper la Cavallerie.

Lors qu'un Regiment de Cavallerie arrive proche d'un quartier dans lequel il a dessein de loger, outre les Coureurs l'on destache quelques autre troupes pour aller [illegible] le quartier les Coureurs [illegible] en teste du quartier quelques deux cents pas, [illegible] allez, et [illegible] sur les lieux [illegible] des advenues des [illegible], de mesme sur les grands chemins [illegible]. Les troupes qui [illegible] le quartier [illegible] faire [illegible], que les [illegible] ayant [illegible] le logement de [illegible] [illegible] la [illegible] [illegible] du quartier [illegible] pour les [illegible] et les [illegible] doivent aller recognoistre les [illegible] et [illegible] pour [illegible] les postes des gardes et vedettes, tant pour le jour que pour la nuict [illegible] establir aux [illegible] pour en cas d'allarme [illegible] ensuitte pour [illegible]

Ordre de loger et camper la Cavallerie.

Lors qu'un Regiment de Cavallerie arrive proche d'un quartier dans lequel il a dessein de loger, outre les Coureurs faut destacher quelque autre troupe pour avec jcelle investir le quartier, les Coureurs passent en teste du quartier quelques deux cents pas, ou estans feront alte, et poseront sur les lieux eminents des environs des vedetes, et mesme sur les grands chemins et avenues. Les troupes qui investissent le quartier doivent faire demesme, puis les logis estans faits soit que le logement se fasse par Cantons ou autrement, En suite le regiment arrivant proche du quartier se doit mettre en bataille comme s'il vouloit combattre, puis le Mar.al des logis et le Major doivent aller reconnoistre les quartiers dedans et dehors pour connoistre les postes des gardes et vedetes, tant pour le jour que pour la nuict, et aussi y establir vne place d'armes, pour en cas d'allarme y mettre le regiment en bataille pour combattre, laquelle place d'armes

doit estre gardée d'un corps de garde et vedetes, lesquelles doivent estre posées auparavant que le Regiment entre dans le quartier pour y loger.

Il faut estre adverty aussi que si l'on fait sejour dans un quartier qu'il ne faut jamais placer de jour les corps de garde ny vedetes sur les grands chemins et advenues, mais bien sur les lieux eminents et les plus couverts qu'il se pourra afin que l'ennemy ne puisse descouvrir les postes gardes et vedetes, mais lors que la nuict est close les corps de garde et vedetes se doivent poser sur les avenues et grands chemins, le tout en l'ordre suivant.

Les charriots et charrettes seront placées dans les advenues pour faire embaras et pour empescher les ennemis d'entrer dans le quartier, observant de laisser libre les rues qui vont en la place d'armes.

.4.

Ordre de Camper la Cauallerie

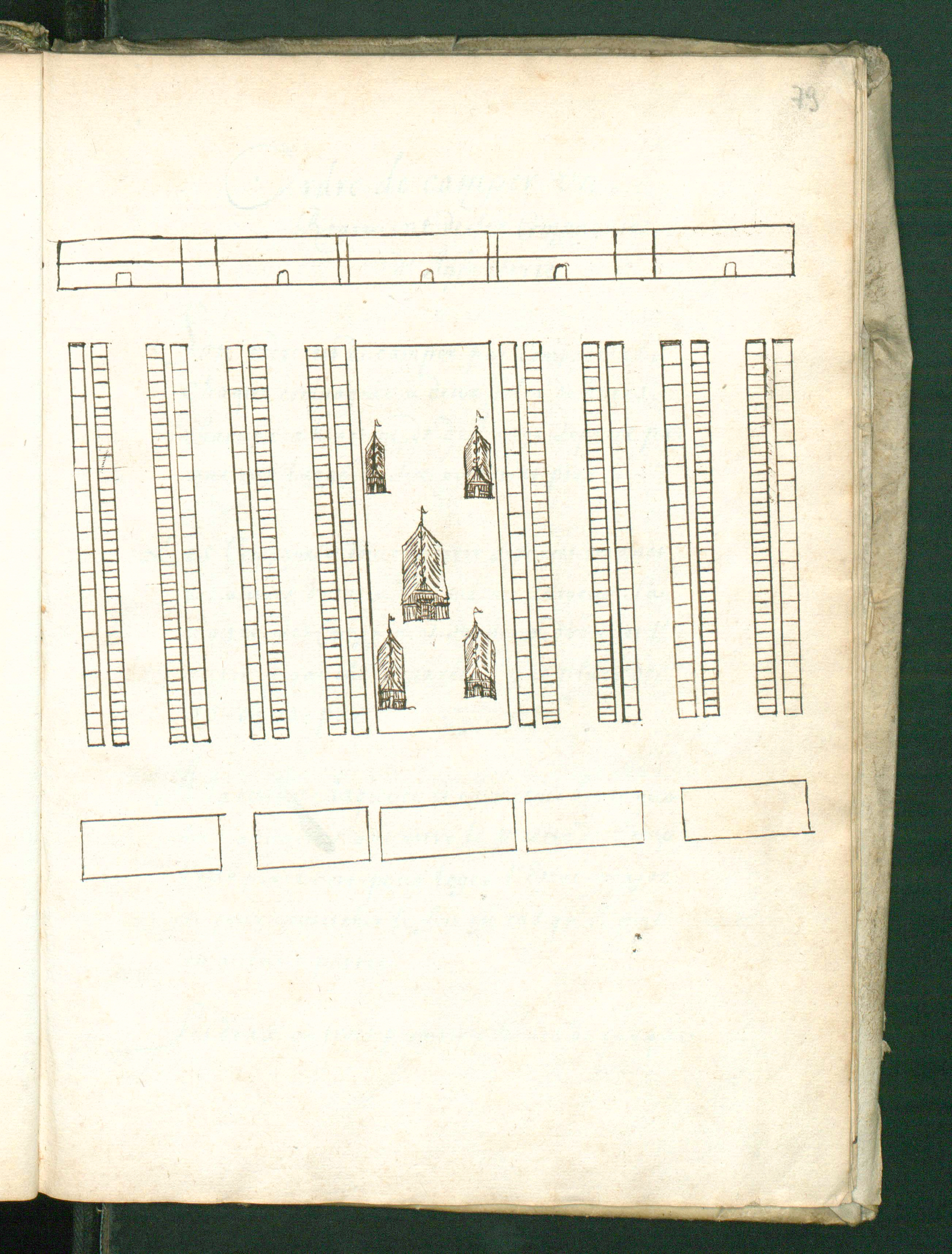
Chaque Regiment campe par Compagnie sur mesme ligne faisant mesme front. Le nombre des Compagnies est separé en deux par vne rue capitale qui a de large vingt cinq ou 30. pas au moins. Les Compagnies doiuent estre separées l'une de l'autre par vne rue large de six pieds au moins. Chaque Compagnie a trois rues, scauoir vne au milieu des Escuries qui doit estre large de 18. ou 20. pieds et non moins. Chaque Compagnie a deux rues entre l'escurie et les hutes des Caualliers, lesquelles doiuent auoir douze ou quinze pieds

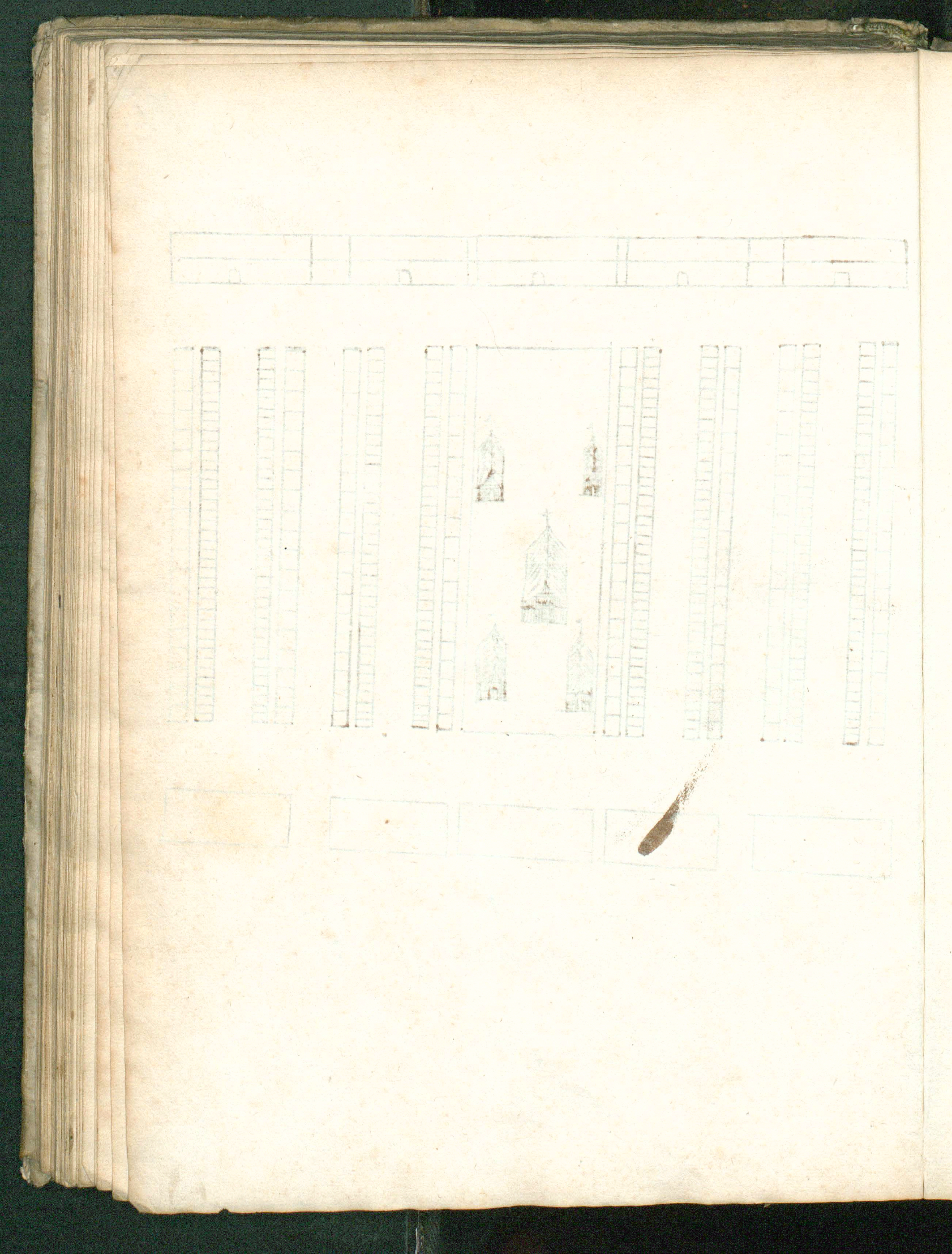
L'Escurie de chaque Cauallier doit auoir douze pieds en quarré

Les huttes des Caualliers de mesme

La teste des cheuaux est tournée du costé des hutes des Caualliers

Les officiers doiuent estre logez en teste de leurs Compagnies ou en queue, ainsi que la figure le fait voir.





Ordre de camper un Regiment de Six Compagnies d'Infanterie

Son ordre est de camper par Compagnies, Chaque compagnie a deux files de hutes, chacune a huict pieds de l'arge separée par une rue large de six ou huict pieds.

Les Compagnies doivent estre separées les unes des autres d'une rue de mesme largeur. La moitié des Compagnies se met à droit, et l'autre à gauche separées d'une place de 70. ou 80. pas.

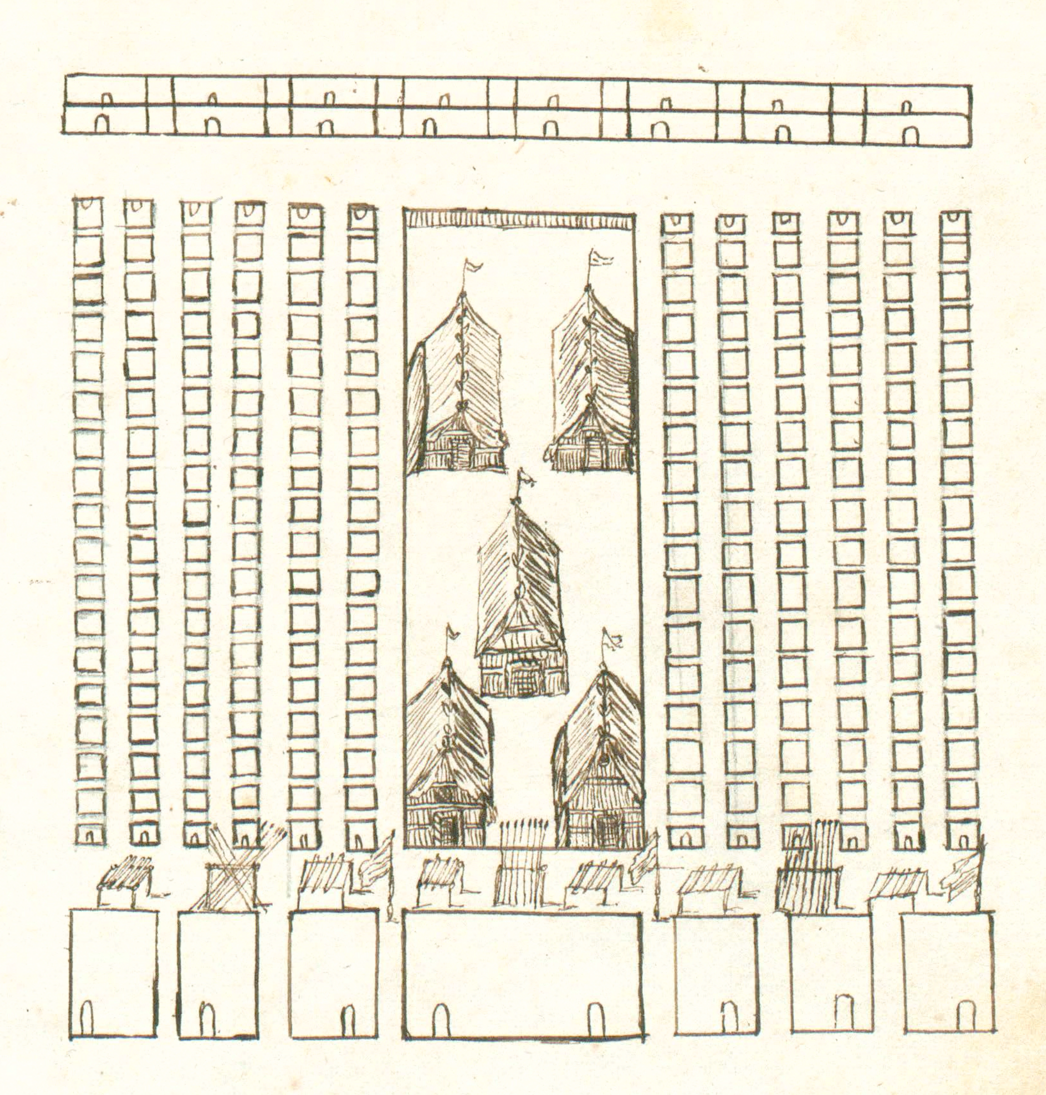
A la teste de laquelle et en mesme ligne que les Capitaines doit estre le Mestre de Camp. Cette place sert pour loger l'Estat major et pour empescher le feu en cas qu'il prit en aucune partie

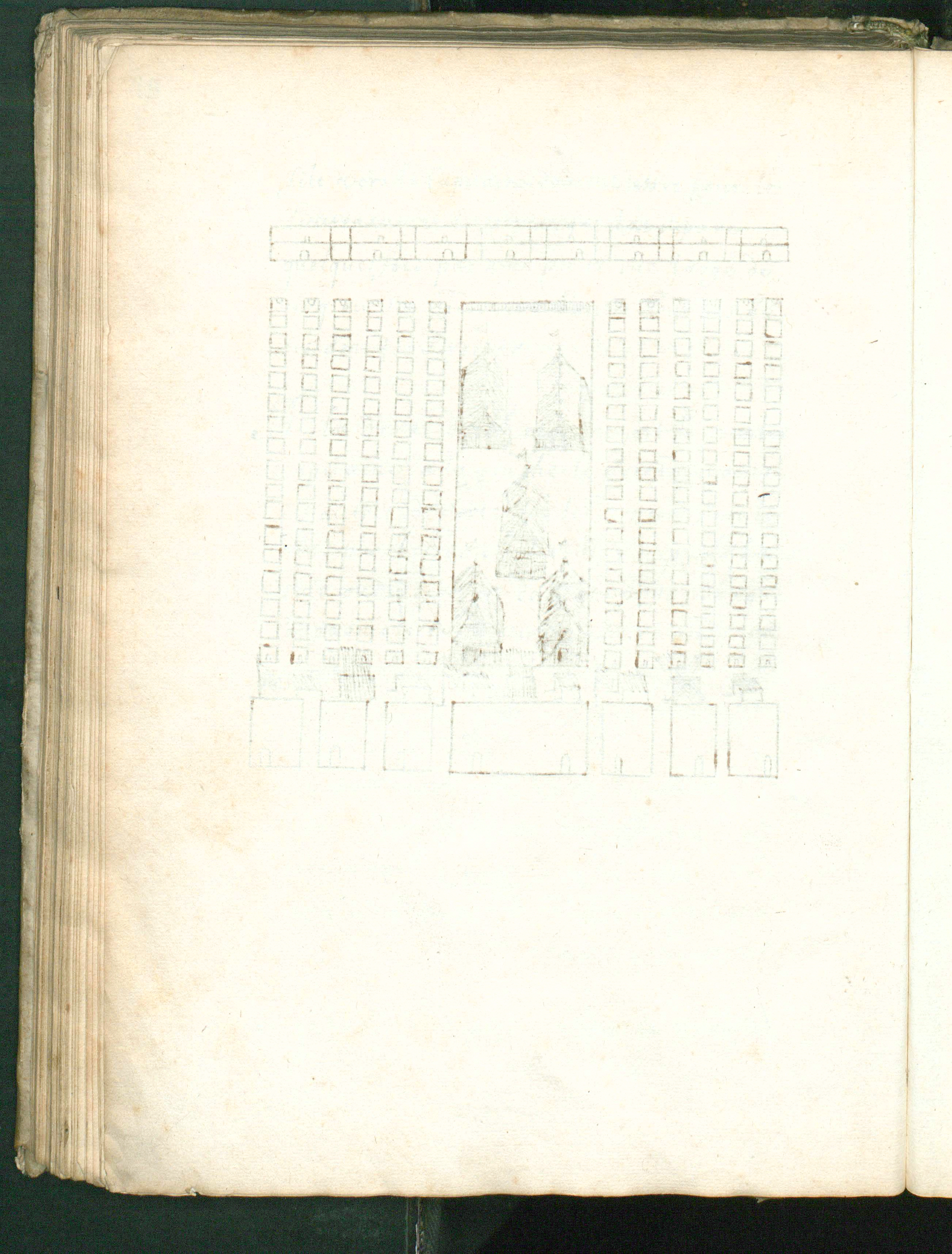
Les deux ou trois premieres hutes de chaque

file vers le Capitaine doivent estre pour le Lieutenant et Enseigne, que l'on separe quelquesfois par une petite rue large de cinq ou six pieds, et a l'autre bout des hytes sont les Sergents.

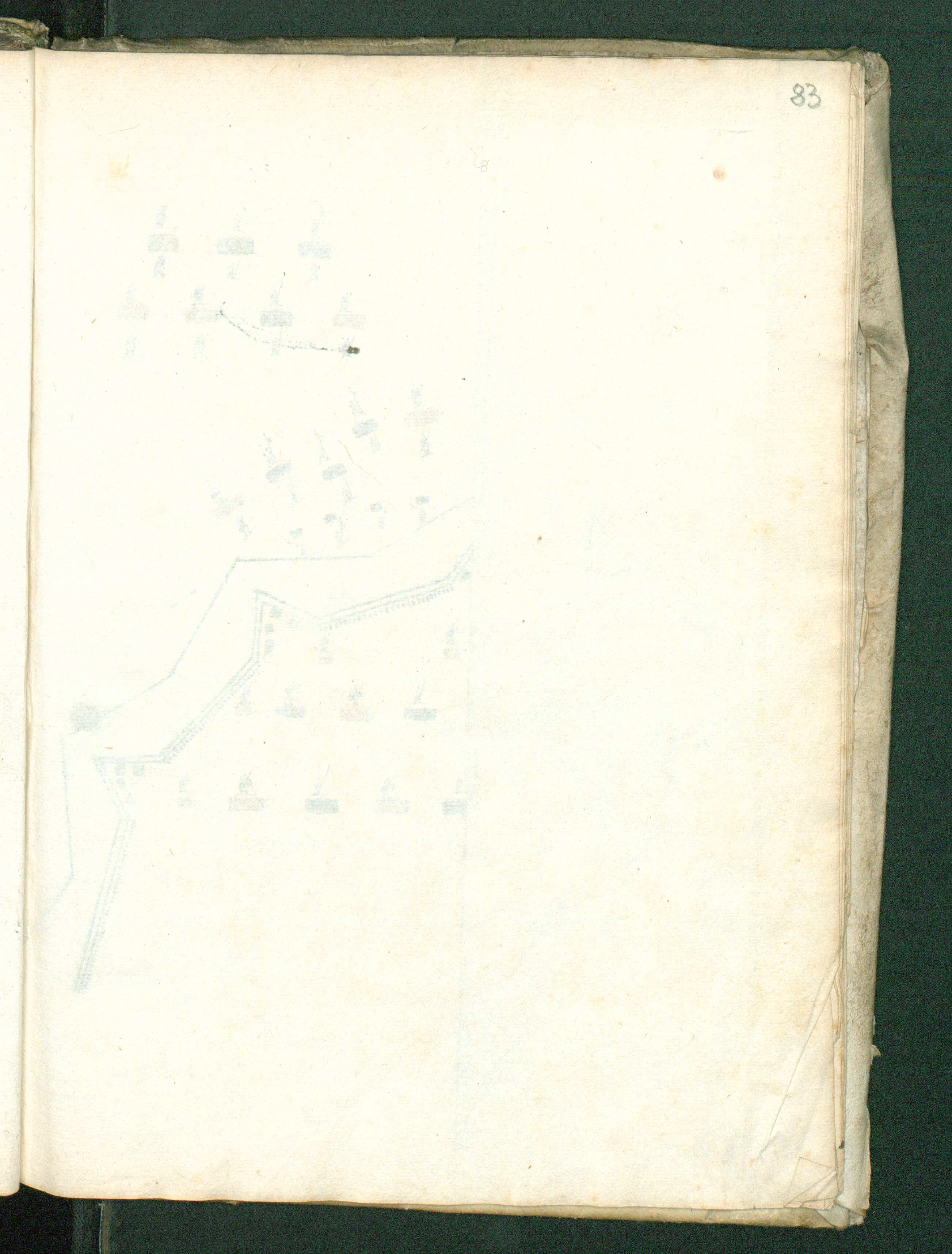
A la droite du Regiment, est le premier Capitaine, a la gauche le second, et ainsi des autres, de sorte que les derniers sont les plus prochez du Mestre de Camp. La hauteur ordinaire est de 300. pieds. Chaque Compagnie occupe vingt quatre pieds en front.

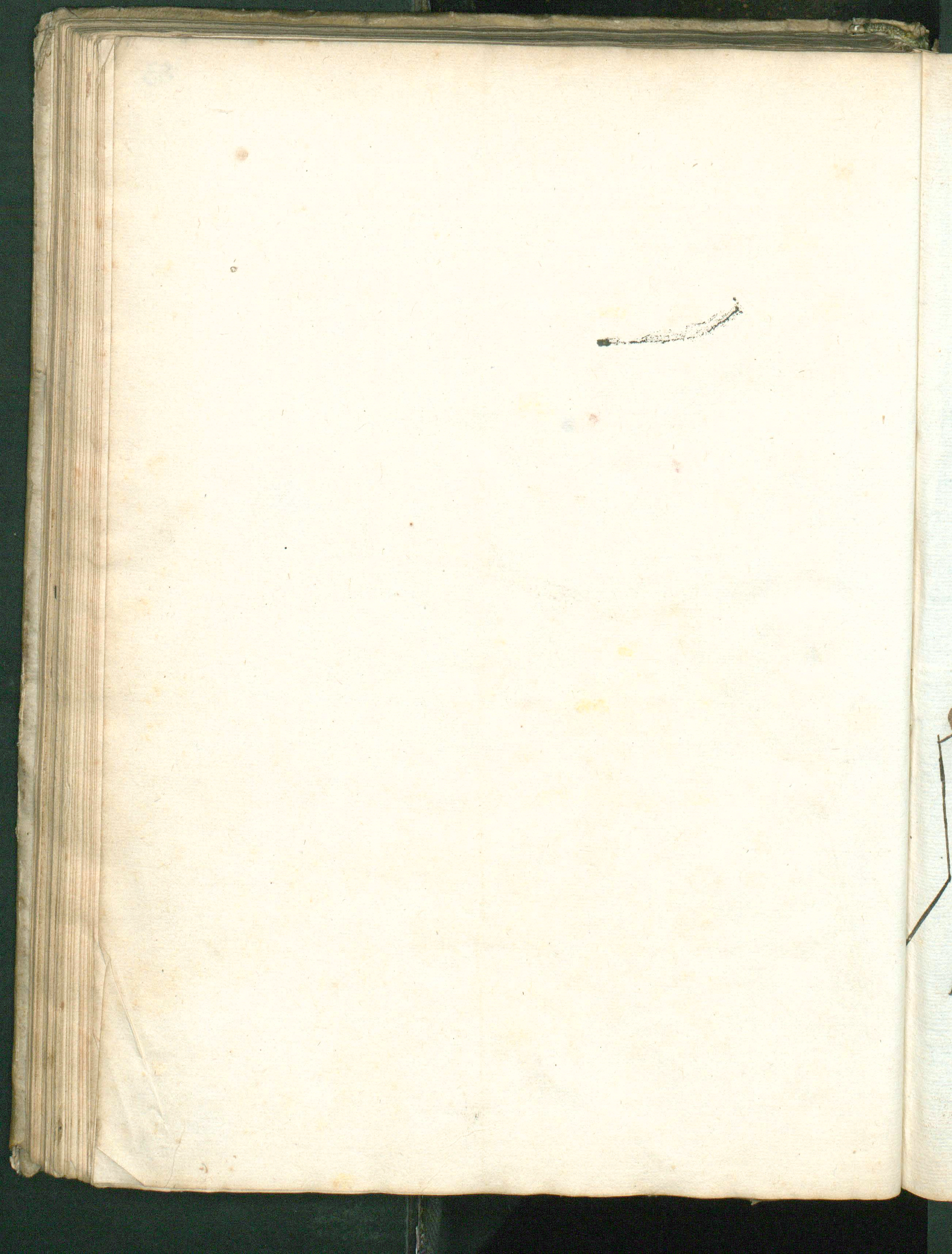
·8·













Ordre que doit tenir l'Armee pour son Logement.

L'Armee doit tousiours marcher sans se separer. Le Mareschal de Camp qui est en jour estant en veue des quartiers ou l'Armée doit faire alte, il prend auec luy la brigade qui est a l'auant-garde et celle qui est a la main droite. Il faut aduertir le Mareschal des logis de l'armée, les Majors de brigade tant de Caualerie que d'Infanterie, lesquels majors prennent auec eux les Mareschaux des logis des regiments et des Compagnies particulieres, Ceux de l'Infanterie les Majors des regiments et leurs aydes, lesquels majors menent auec eux trois ou quatre Sergents afin de les ayder a faire le Camp de leurs regiments.

Le Mareschal de Camp deuant que d'entrer

dans les quartiers doit faire le tour, visiter les auenues, voir les lieux où lon doit poser les gardes tant de Cavallerie que d'Infanterie, et apres les auoir posées il regardera où il faut prendre la place d'armes en cas que l'ennemy puisse venir laquelle il montrera a tous les majors de brigade afin d'y conduire leurs troupes, lesquelles prennent leur rang pour combattre, comme il leur sera monstré par le Mareschal de Camp, lequel prend ses mesures pour donner lesdits ordres selon que la scituation du lieu le pourra permettre. Apres il visitera le lieu ou le logis le plus propre pour le general, ceux des Lieutenants generaux, le sien, et ceux des autres Mareschaux de Camp; Celuy de l'Intendant des Tresoriers pres de luy, le Canton des viures et celuy de l'artillerie. Il laissera aux Mareschaux des logis le soin d'acheuer le reste des logements, lequel logera le Sergent de bataille, le preuost

de l'armée, les Aumosniers medecins et Chirurgiens.

Cependant le Marechal de Camp choisit vn lieu pour le parc de l'Artillerie qui doit estre esloigné des maisons et feux du Camp, puis il choisit vn lieu pour le parc des viures, et fait camper les cheuaux de l'Artillerie et des viures le plus pres qu'il peut des parcs tant de l'artillerie que des viures.

Il faut que le logement de la Caualleris soit pres des eaux et a couuert de l'Infanterie, il prendra le soin de faire loger les troupes qui doiuent marcher a l'auantgarde sur le chemin de leur marche. Il donnera a chaque major de brigade le lieu de leur Camp, afin de Camper leurs brigades, Il dira a ceux de l'Infanterie quelle garde il faut qu'ils facent Pour ceux de la Cauallerie il a desja monstré qui doit estre

tousiours la brigade qui a marché a l'auant-
garde quand il est besoin qu'elle y soit toute
jl faut qu'elle y demeure, et s'il n'y en
falloit que la moitié ou le tiers son tour
doit estre passé, et ce doit estre a l'autre qui
vient d'estre a l'auantgarde. Il est tres
necessaire de faire faire la garde par bri-
gade, et en rendre les brigades responsables
autrement il s'y commettroit des abus, car
il n'y en eut jamais les deux tiers de ceux
que lon a commandez. Quand lon sejourne
lon suit le tour des brigades.

Aussi tost qu'il a donné le logement et fait
le campement il en va donner aduis au Ge-
neral lequel commande que l'armée se loge
durant quelque temps, Le general fait le
tour des quartiers, void tout ce qu'a fait
le Mareschal de Camp, et s'il fait quelque
changement le Mareschal de Camp en aduer-
tist celuy qui a posé la garde ou celuy
qui la doit poser.

Cela faict le general entre dans son quartier donne le mot et commande a quelle heure il veut partir le lendemain. Les majors des brigades reçoivent l'ordre des Mareschaux de Camp, et les donnent a leurs Collonels et a tous les majors des regiments particuliers, et font sonner la boutteselle, et battre aux champs a l'heure qui leur a esté ordonnée, pour faire marcher les troupes a la place d'armes ou se trouvent les Mareschaux de Camp et Sergent de bataille pour recevoir les troupes si elles prennent bien le rang de la marche qui leur a esté donnée, s'il faut marcher en pays couvert il faut envoyer des mousquetaires avec ceux qui vont faire accommoder les chemins jusques au nombre que lon jugera estre necessaire, puis il fera marcher les dragons et Carrabins, apres vn regiment ou deux puis vne partie de la Cavallerie, puis le reste de l'Infanterie de l'Avantgarde, et faire suivre le reste selon l'ordre de marcher. Les premiers mousquetaires estants

hors du païs couuert se jettent sur la droite hors du chemin, et font place aux troupes qui suiuent, et en mesme temps se mettent en bataille en arriuant selon la situation du lieu.

La principale chose qui est dans le mestier est de faire combattre vne armée en tous lieux, et en quelque situation que ce soit, et y prendre ses aduantages, et pour cela il faut auoir des Mareschaux de Camp bien entendus et experimentez et vn Sergent de Bataille, dont l'experience et vigilance doit estre grande, et qu'il ait la croyance parmy les gens de guerre, et qu'il passe pour homme fort entendu.

Les Leçons du Drapeau.

Il faut commencer par trois saluades qui se font du pied ferme et en marchant.

[illegible] fois les [illegible]

[illegible] montances

[illegible] levée

Les [illegible]

Les [illegible] sur les espaules

[illegible] par [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

La leçon à porter le Drapeau [illegible]

[illegible]

La leçon à jetter le Drapeau [illegible]

[illegible]

[illegible] à jetter le Drapeau [illegible]

[illegible]

La leçon à [illegible] le Drapeau [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] du pais couvert se jettent sur la droite [illegible] du chemin et font place aux troupes qui [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] se [illegible] [illegible] en [illegible] [illegible] [illegible]

La principale chose qui [illegible]

Les Leçons du Drapeau.

Il faut commencer par trois saluade qui se font de pied ferme et en marchant.
Puis suit les baissant
Les montant
Les pointe droite
Les pointe en tournant
Les revers sur les espaules
Puis les double par devant
La leçon autour du corps
Le doublement
Les revers de derriere
Le doublement
La leçon a passer le drapeau d'vne main par dessous les deux jambes.
La leçon a jetter le drapeau des deux mains
Puis suit trois leçons entre jambes.
Puis suit la leçon a jetter le drapeau par derriere le dos
La leçon a passer le drapeau par derriere entre les jambes et faire trois mouuements du drapeau puis le repasser pour en faire autant de la main gauche

Les quatre pointes de pied ferme
Les quatre pointes en courant
La leçon a l'entour du col.

Leçon du Terre a terre.

Il faut commencer par vn demy tour de terre, puis jetter vn demy tour et receuoir pique dardante en suitte deux glissades le defy de la pique, jetter vn demy tour en l'air, demy tour a gauche, pique demy trainante le fer deuant, faire tourner la pique par dessus la teste et faire vne demye glis-sade en se tournant, demy glissade deuant soy, jetter vn demy tour et receuoir la pique de la main gauche par le gros bout et la poser sur le dos de la main droite et la passer par dessus la teste, Jetter auec les deux mains vn demy tour en l'air puis faire demy tour a gauche, vne glissade dans la main droite, vne pointe vne glissade vn demy tour en l'air, puis il faut poser la pique sur le dos de la main droite, et tourner vn tour a droit en passant la pique par dessus la teste, pique demy trainante le fer derriere, jetter

vn demy tour et faire vne glissade et passer la pique par dessus la teste, demy tour a gauche vne glissade sur le dos de la main gauche tourner a gauche et faire vne demie glissade, jetter vn demy tour en l'air et receuoir la pique par le gros bout et faire trois glissades, puis tourner a gauche et faire vne demie glissade et jetter vn demy tour et receuoir la pique a main tournée et faire deux glissades et poser la pique sur le dos de la main gauche et la passer par dessus la teste, puis la poser sur le dos de la main droite et tourner a droit et poser la pique en terre § la saluade Espagnole marche trois ou quatre pas puis poser la pique en terre faire deux temps de la pique et tourner a droit et faire pique de plat, il faut jetter la pique de la main droite et la receuoir de la main gauche et la passer par derriere le dos pour la reprendre de la main droite, faire vn tour de poignet et jetter la pique, puis faire pique demy trainante le fer derriere, jetter vn demy tour en l'air et faire pique de plat, et jetter vn demy tour pour receuoir la pique par le gros bout a main tournée et faire trois

glissades, vne demie glissade, les demy tours de terre,
jetter la pique vn demy tour, et receuoir la pique
de la main droite par le gros bout, faire deux temps
de la pique, battre a terre et tirer vne glissade sur
le dos de la main droite, demy glissade jetter vn
demy tour et receuoir la pique de la main droite
par le gros bout et se tourner a gauche et presenter
la pique vn tour de poignet et passer la pique par
dessus la teste, et la prendre de la main gauche
pour la presenter en auant puis la renuerser en
arriere pour faire pique trainante le fer derriere
En suitte trois diferentes leuées de pique la demy
estrapade demy glissade passer la pique par dessus
la teste en suitte demy tour a gauche, et poser le
fer de la pique a terre et sauter par dessus et faire
le defy de la pique battre a terre et jetter vne glissade
dans la main gauche, et passer la pique par dessus
la teste demy glissade en marchant puis jetter vn
demy tour et receuoir a l'auant main, faire vn tour
de poignet en se tournant a droite les demileuées
la promenade autour du col puis passer deux fois
dessous la pique, et faire pique demy trainante, puis

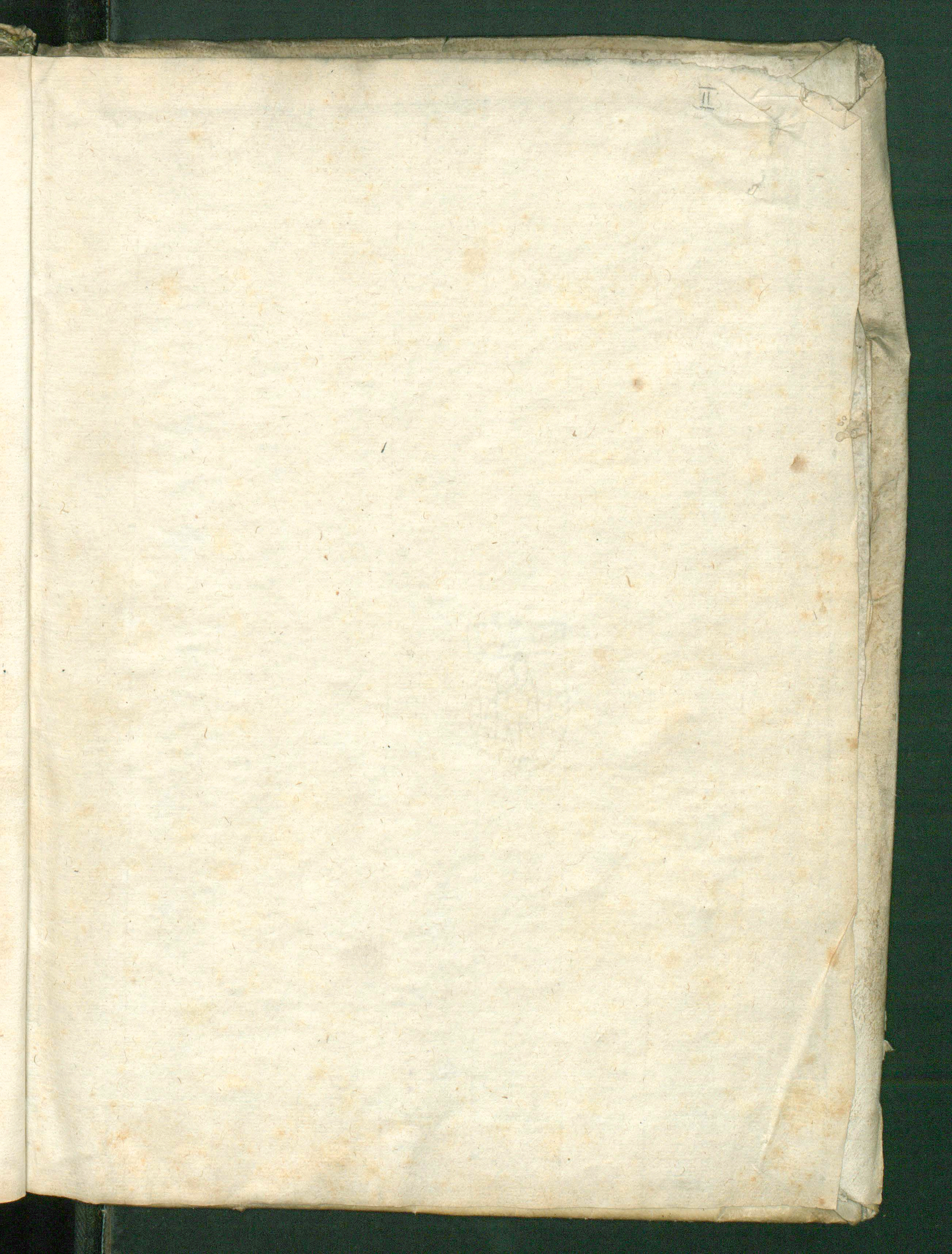
jetter vn demy tour pour faire vne glissade dans la main gauche et tirer l'espée, puis passer dessous la pique, jetter la pique et la refaser de la main gauche en changeant l'espée de main, et receuoir la pique de la main droite, jetter de dessus l'espaule et receuoir la pique de la main droite par le gros bout a main tournée et faire vne glissade, puis jetter et refaser la pique de l'espée puis faire vne demy glissade et jetter vn demy tour et receuoir la pique dardante.

La Suitte des tours en l'air

Ils se commencent par vn demy tour en l'air et receuoir la pique par le gros bout, puis suit deux demy tours, # puis jetter auec les deux mains vn tour et faire demy tour a gauche et presenter le gros bout de la pique, puis jetter vn tour, il faut porter la main gauche au gros bout de la pique et jetter vn tour passer la pique par dessus la teste en tournant a gauche, et porter la main gauche a la pique pour jetter vn tour auec les deux mains. puis tourner la main et se tourner

en Suitte jetter vn tour en l'air en Suitte presenter la pique en auant

a droit pour faire pique en terre, puis jetter vn tour de terre en suitte il faut jetter le tour d'entre les Jambes, puis passer la pique par dessus la teste et la poser a terre et jetter vn tour de terre a main tournée, puis suit les tours de l'espaule et le tour d'auantmain entre les deux tours d'espaule, puis suit le tour en tournant, puis porter la main gauche au gros bout de la pique pour jetter vn autre tour puis jetter vn demy tour et receuoir la pique a main tournée par le gros bout, et faire vne glissade pour gaigner le fer de la pique, puis jetter a l'auant-main, en suitte faire pique demy trainante le fer derriere, jetter vn demy tour de terre et receuoir la pique a main tournée pour jetter vn tour en l'air, puis jetter vn demy tour et receuoir la pique par le gros bout et presenter la pique en auant pour jetter vn tour et demy, puis faire pique trainante le fer derriere, en suitte faire jetter l'auant main de terre le tour de la cuisse, le tour de derriere le dos, puis suit les tours a jetter du pied, Puis il faut jetter vn tour et tirer l'espée, puis jetter quelques tours en faisant quelques reuers de l'espée, puis suiuent les glissades.



II

